SUPER GAMEPOWER

PLAYSTATION MAGAZINE

NOVA CULTURAL
Nº 17
R$ 4,00

A ONDA DO BALANÇO

- ✔ Um Jammer Lammy
- ✔ Bust a Move 2
- ✔ Dance Dance Revolution

CLÁSSICOS DETONADOS:
XENOGEARS E BREATH OF FIRE III

150 DICAS

E MAIS:

- ★ Star Wars Phantom Menace
- ★ Soul of Samurai

ISSN 0104-611X
9 771413 830003 00017

9533

SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL

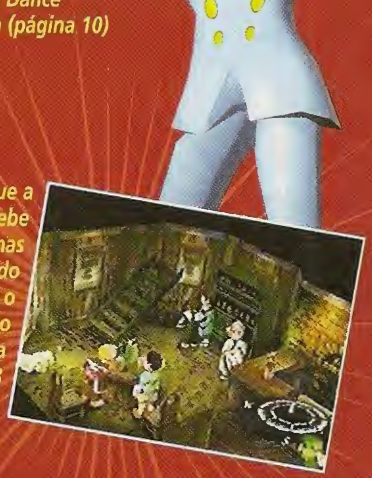
PLAYSTATION MAGAZINE

Cada vez mais forte, o console da Sony ganha bons e novos argumentos para seus atuais e futuros defensores. O novo *Star Wars* é realmente estelar e *Soul of Samurai* mistura luta e ação com muita propriedade. Mas o barulho do momento são os jogos de dança e ritmo. *PlayStation Magazine* selecionou os três principais títulos do gênero no momento e elegeu o melhor. Resultado? Corra para ver a nossa matéria especial, com tudo sobre *Um Jammer Lammy*, *Bust a Move 2* e *Dance Dance Revolution*. Nas páginas da seção Detonado, você revê *Breath of Fire III*, agora com a localização de todos os mestres, e, pela primeira vez, mostramos todos os caminhos de *Xenogears*, um dos jogos mais pedidos dos últimos tempos. Para finalizar, um raio-X das vendas de jogos de PlayStation no Japão e uma seleção especial de dicas. Boa viagem!

CHEFE

Pré-Estréia 3
O Japão do PlayStation 6
Star Wars: The Phanton Menace 8
Soul of Samurai 9
A Onda do Balanço 10
Dicas 14
Breath of Fire III (Detonado) 18
Xenogears (Detonado) 30

Quem se liga em jogos de música vai curtir a matéria comparando os três melhores do momento, Um Jammer Lammy, Bust a Move 2 e Dance Dance Revolution (página 10)



Faz tempo que a redação recebe muitos telefonemas pedindo Xenogears até o final. O detonado do jogo está na página 18

Ilustração de CAPA: *Hector Gomez*

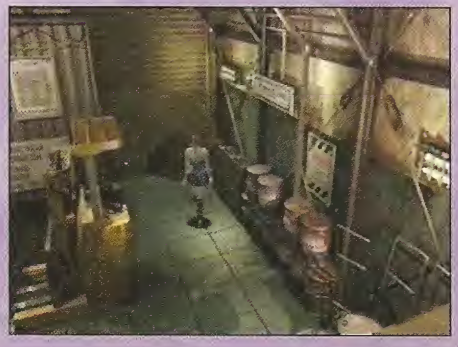
RESIDENT EVIL: NEMESIS

CAPCOM

ação

O horror está de volta ao P.Station. Em **Residen Evil: Nemesis,** você, na pele de Jill Valentine, a heroína do primeiro **Resident Evil**, deverá entender-se com dois tyrants, um tipo de inimigo dos mais irados de toda a série. Agora eles ganharam a habilidade de arremessar, então é bom manter distância desses monstros. A melhora é evidente na construção dos modelos 3D de **Nemesis**. Jill e outros personagens do game estão bem mais naturais. É bom Lara Croft tomar banho de salão de beleza, caso contrário vai ficar difícil competir com a nova Jill. Essa aventura rola 24 horas antes e 24 horas depois de **Resident Evil 2** e tem tudo que os fãs podem esperar de uma continuação: evolução na parte técnica, mais monstros, mais armas e mais quebra-cabeças. Resumindo: maior volume de jogo. E o que é Nemesis? Trata-se de um zumbi-chefe que mede 2,5 metros de altura, tem porte de halterofilista e carrega uma bazuca. Dá pra tomar uma Kaiser antes?

Previsto para dezembro



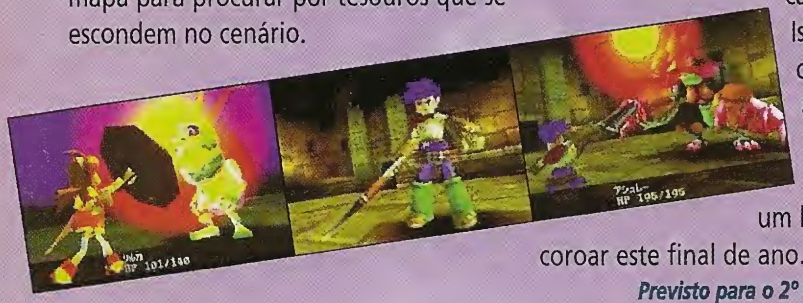
WILD ARMS 2ND IGNITION

MEDIA VISION

RPG

A Sony volta a atacar de **Wild Arms**. Desenvolvido pela Media Vision, **Wild Arms 2nd Ignition** será totalmente em 3D. As batalhas foram alteradas para focar melhor os personagens e melhorar o visual do combate. Bom, se você achou o primeiro jogo comprido, prepare-se: agora são 2 CDs. As fases de campo ganharam uma função de rotação. Então é bom ficar esperto para girar o mapa para procurar por tesouros que se escondem no cenário.

Também estão aí novos personagens: Ashley, Riruka e Brad, que substituem Rudy, Cecilia e Jack. Em **Wild Arms** cada cara tinha uma habilidade específica para cada personagem. Isso deve continuar acontecendo nessa segunda versão. Mais um bom RPG para coroar este final de ano.



Previsto para o 2º semestre

PRINCE OF PERSIA 3D

RED ORB

ação

Prince of Persia marcou a história dos games. O game consistia em fugir da prisão, explorando o castelo que esconde muitos segredos e inimigos. O que mais impressionou na época foram as animações dos personagens, baseadas em movimentos reais. O clássico está completando 10 anos e nada melhor que uma versão nova para comemorar. Pela primeira vez, a Pérsia é retratada com técnica de polígonos. O príncipe ganhou mais liberdade de movimentos no ambiente 3D. Bem, a dificuldade tradicional de **Prince of Persia** parece não ter mudado. É bom ir se preparando. Se tiver um PC, jogue as versões anteriores, pois são bem legais.

OBS: fotos da versão para PC

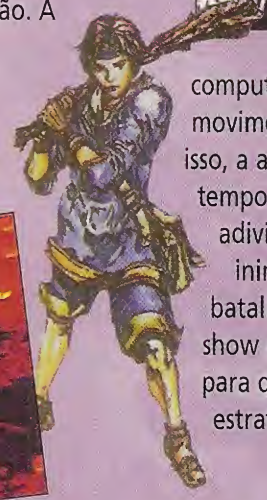
Previsto para o 2º semestre

VANDAL HEARTS II

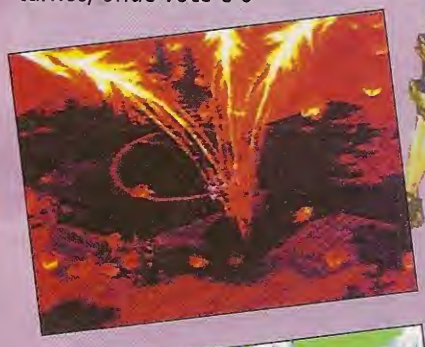
KONAMI

RPG/estratégia

A seqüência do ótimo **Vandal Hearts** está na boca do forno, pelo menos no Japão. O game conquistou os jogadores pelos gráficos, enredo e a diversão. A maior novidade desta segunda versão – e do gênero como um todo – é a forma de combate. A movimentação ocorre por turnos, onde você e o computador definem o movimento de suas peças. Feito isso, a ação ocorre ao mesmo tempo. Isto é, você deverá adivinhar a estratégia dos inimigos para se dar bem na batalha. As magias são um show pirotécnico. Imperdível para quem curte jogos de estratégia.



Disponível em julho



PACMAN WORLD 20TH ANNIVERSARY

NAMCO

ação

Outro game tem muita história para contar. Esse personagem protagonizou um dos primeiros blockbusters da história dos games. Vinte anos depois a Namco faz uma versão 3D do jogo. O esquema é o mesmo: fuja dos fantasmas e coma as bolinhas. Na hora do perigo você pode comer a bolinha power up, que permite que Pac Man devore os fantasmas. Clássico é clássico!

Previsto para o 2º semestre

TOSHINDEN SUBARU

TAMSOFT

luta

Este game de luta foi o primeiro do P.Station. Agora, na quarta versão, não restou nem sombra dos antigos personagens. São 9 lutadores iniciais liderados por Shinjo Subaru, herdeiro de Eiji, o herói das versões anteriores. Pensando no controle do P.Station, os golpes especiais podem ser acionados com um botão e, dependendo do direcional, sai um especial diferente. Novas regras e sistemas prometem aquecer o novo **Toshinden**.

Previsto para o 2º semestre

OS CAMPEÕES DE BILHETERIA NO JAPÃO

Mercado mais poderoso do mundo do videogame, o Japão tem um movimento de vendas espantoso. Conheça a relação dos 20 jogos mais vendidos em 98, os gêneros preferidos e as softhouses que estão em alta

Os top3 de 98, de cima par abaixo: Resident Evil 2, Gran Turismo e Tekken 3. A ano foi marcado pelo equilíbrio: nenhuma empresa ou gênero sobresaiu

Como será que andam as preferências dos japoneses, maiores produtores mundiais de games? Bem, a julgar pela lista dos 20 jogos mais vendidos dentre os lançamentos de 98, vamos constatar que há muita coisa diferente em relação ao gosto de brasileiros, americanos e europeus. Mas nem tanto. O campeão do ano, por exemplo, foi sucesso no mundo todo. Sabe qual é? Se respondeu **Resident Evil 2**, você acertou. O game de ação da Capcom, com seus zumbis e cenários tenebrosos, é um dos três de ação que figuram na lista (os outros são **Crash 3** e **Metal Gear Solid**). Nem sombra de **Tomb Raider 3** na relação. O gênero que leva a preferência da moçada é o esporte, com 6 títulos entre os 20 (dois de futebol, dois de corrida, um de beisebol e até um de golfe!). **Gran Turismo**, obra-prima das corridas que leva a assinatura da Sony, lidera as preferências do gênero. A Sony, aliás, tem 3 títulos entre os mais vendidos, empatando com a Namco. As líderes são a Square, rainha dos RPGs (**Parasite Eve**, **Xenogears**, **Brave Fencer**) e a Konami, com 4 jogos de gêneros variados. Entre os campeões da Konami, a novidade é **Beat Mania**, um dos games que inauguraram a era dos jogos musicais. Os títulos de luta mostram que estão mesmo na descendente: o único a aparecer é **Tekken 3**, da Namco.

SAMURAIS DA SIMULAÇÃO

O enorme acervo de jogos lançados para PlayStation no Japão, composto por 2104 games, revela que os nipônicos têm, além de preferências, classificações diferentes das nossas. O gênero com maior número de títulos é o de simulação, com 475 lançamentos. Nessa classificação entram games de estratégia (como **Command & Conquer**), simulação de negócios (**Sim City 2000**) e "novelinhas", do tipo namorada virtual, que não têm muito apelo nos Estados Unidos. Em segundo lugar vêm os jogos que a Sony classifica como adventures (games de ação para nós), como **Resident Evil**, **Tomb Raider** e **Metal Gear Solid**, com 217 títulos. Os games de luta, que tanto sucesso já fizeram, contabilizam apenas 123 títulos em 4 anos e meio. Outro dado interessante é que existem inúmeras pequenas softhouses produzindo a maioria dos lançamentos. As grandes empresas, como Sony, Konami, Bandai, Namco, Capcom, Square e SNK, respondem apenas por 23,4% dos jogos. A Sony, dona do console, lidera a lista, com 138 títulos, seguida pelos 112 da Konami. A SNK, tão forte em outros tempos, só tem 7 games. Nenhum jogo conseguiu atingir a cota dos 3 milhões de cópias vendidas em 98. A marca fica reservada para **Final Fantasy VII** e **VIII**, os únicos a realizar a façanha. Bem, nada mal o desempenho dos japoneses, se pensarmos que "apenas" 511 jogos foram lançados para PlayStation nos EUA e 606 na Europa.

OS LÍDERES EM VENDAS DE 1998 NO JAPÃO

Você vê abaixo a relação dos 20 jogos mais vendidos dentre os lançamentos do ano passado.

Colocação	Jogo	Gênero	Desenvolvedora	Mês de lançamento	Venda
1	Resident Evil 2	Ação	Capcom	Janeiro	2,15 milhões
2	Gran Turismo	Esporte	Sony	Dezembro/97	1,49 milhão
3	Tekken 3	Luta	Namco	Março	1,18 milhão
4	Parasite Eve	RPG	Square	Março	994 mil
5	Xenogears	RPG	Square	Fevereiro	892 mil
6	International Superstar Soccer 98	Esporte	Konami	Maio	758 mil
7	Star Ocean: Second Story	RPG	Enix	Julho	704 mil
8	Xi	Quebra-cabeça	Sony	Junho	686 mil
9	Metal Gear Solid	Ação	Konami	Setembro	674 mil
10	SD Gundam – G.Generation	Simulador	Bandai	Agosto	669 mil
11	Brave Fencer Musashi	RPG	Square	Julho	648 mil
12	Ridge Racer Type 4	Esporte	Namco	Dezembro	557 mil
13	Powerful Pro Baseball 98	Esporte	Konami	Julho	550 mil
14	Beat Mania	Musical	Konami	Agosto	532 mil
15	Chocobo Mysterious Dungeon	Estratégia	Square	Dezembro/97	517 mil
16	Densha de Go!	Simulador	Taito	Dezembro/97	510 mil
17	Minna no Golf	Esporte	Sony	Julho/97	499 mil
18	Crash Bandicoot 3	Ação	Naughty Dog	Dezembro/98	458 mil
19	FIFA Road to World Cup 98	Esporte	Electronic Arts	Maio	455 mil
20	World Stadium 2	Esporte	Namco	Abril	422 mil

Consoles vendidos: 2, 72 milhões **Jogos lançados:** 671 **Jogos vendidos:** 31,2 milhões

Fonte: revista Famitsu.

3,5 MILHÕES

... de unidades de Final Fantasy VIII foram vendidas no Japão, recorde dos jogos de PlayStation no país. O segundo é seu antecessor, Final Fantsy VII, que teve 3,26 milhões de unidades vendidas.

Fonte: Square.

2104 GAMES

para PlayStation foram lançados no Japão de dezembro de 94 até maio deste ano. Na Europa foram 606 títulos e nos Estados Unidos 511.

Fontes: Sony (Japão e Europa), PlayStation Gallery - www.vidgames.com- (EUA)

O ACERVO DA SONY NO JAPÃO

Total de games: 2104 lançados

Os gêneros

475 de simulação
217 de adventure
209 de ação
193 de tabuleiro
168 de RPG
159 de esporte
156 de tiro
126 de corrida
123 de luta
113 de quebra-cabeças
142 de gêneros diversos
7 de produtos sem ser jogos

Os maiores Fabricantes

Sony: 138 **Konami:** 112
Bandai: 76 **Namco:** 57
Capcom: 54 **SNK:** 7
Square: 48 (inclui títulos da Electronic Arts, que a Square distribui no Japão)

Fonte: Sony.

Por Marcelo Kamikaze

Star Wars: The Phantom Menace conta o início da saga de Anakin Skywalker, o popular Darth Vader. E, antes mesmo de você entrar na fila para assistir ao filme nas telonas brasileiras, o jogo **Star Wars: The Phantom Menace** vai contar o roteiro. Você joga na pele de Obi-Wan Kenobi e, para mergulhar nessa aventura, precisa, antes de tudo, conhecer suas armas. Isso porque elas são muitas: além da espada de luz, você poderá usar lança-mísseis, armas laser e, claro, a força. Os gráficos são, muitas vezes, cópias idênticas de cenas do filme. O som também é o mesmo: a trilha sonora foi digitalizada e algumas das vozes são dos atores do filme. A ação é intensa. Mas não esqueça de parar e conversar com a galera. Em alguns trechos do game, nada acontece se você não bate um papo com o pessoal para descobrir algumas manhas e pistas. Pegue a espada e prepare-se para ver o lado negro da força.

DICA: procure ficar atrás de lugares como este para os inimigos não conseguirem atingi-lo

DICA: contra inimigos aglomerados use o poder da força para derruba-los

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

STAR WARS: THE PHANTON MENACE

4,8

ação

Lucasarts

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

Memory Card - 1 Jogador

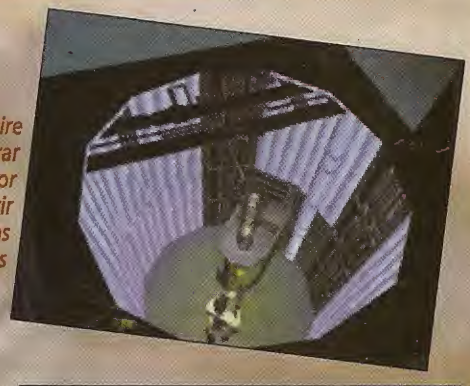
Ponto Forte	Ponto Fraco
Conversão quase perfeita do filme	A regulagem da mira exige demais

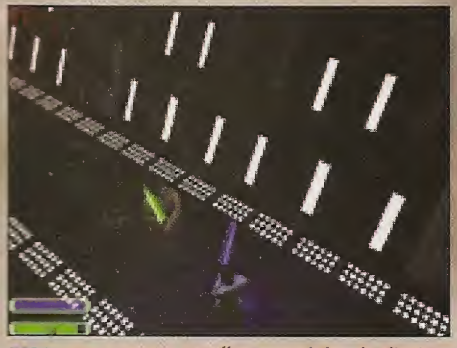
DICA: não mate os inocentes. Eles podem ser úteis se você levar um papo com os caras. Alguns revelam pistas importantes

DICA: aperte esse botão em forma de mão para abrir as principais portas

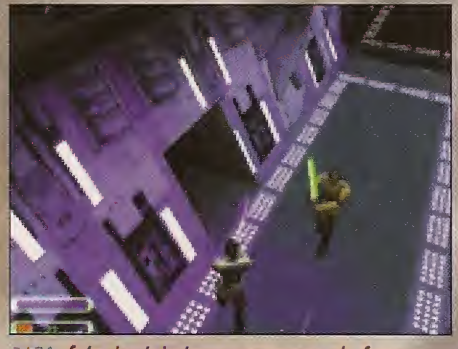
OBS: fotos da versão para PC

DICA: atire sem parar no gerador para abrir algumas portas





DICA: nesse ponto, escolha o caminho da direita



DICA: fuja dos inimigos com campo de força e entre nessa porta

DICA: não use a espada contra esse inimigo. Dispare um laser de longe

Soul of Samurai

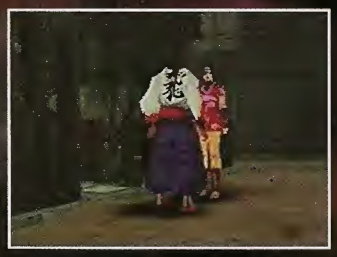
DICA: após matar 6 inimigos, ao seguir em frente, você terá uma bifurcação. Salve o jogo e pegue os herbs no chão. Depois vá por essa entrada

DICA: no corredor, entre na primeira à esquerda para ir para a casa. Você irá treinar com essa figurinha. Aperte Select nessa tela

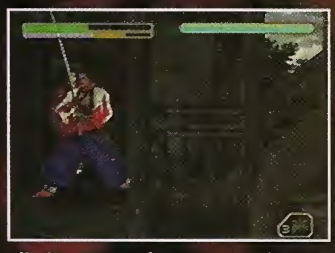
DICA: após treinar, vá para o começo da fase. O segredo para derrotar esse inimigo é não deixá-lo com espaço para atacar com sua espada

Por Lord Mathias

A exemplo da SNK, a Konami resolveu apostar suas fichas nos legendários samurais japoneses. *Soul of Samurai*, entretanto, não segue a tradição ao pé da letra. Você pode jogar com uma mulher ou um homem samurai. A violência é absurda: não jogue com roupa branca. Os golpes são de primeira: quanto mais elaborado é o golpe que você usa contra o inimigo, mais forte você fica. Os movimentos com a espada são extremamente fiéis à realidade. Já a movimentação do personagem andando é cômica. Ele, ou ela, anda tão devagar que parece estar caminhando em uma esteira rolante no sentido contrário. Gráficos e cenários são primorosos: tudo rola entre casas antigas do Japão.



DICA: ao encontrar com essa garota, você terá a missão de protegê-la. Não deixe ninguém encostar nela, ficando sempre a sua frente



DICA: mate os dois ninja e entre na porta. Suba a escada, pegue a esquerda e depois a direita para enfrentar mais dois ninja. Depois volte a esse ponto e pegue o caminho da foto

DICA: ao chegar na cidade, fale com todos os habitantes. Depois vá para esse ponto para dar início `a segunda fase

DICA: para derrotar o gorducho, fique esperto quando ele pular para poder desviar. De resto é só mandar várias espadadas

COMANDOS

X - Pular
△ - Equipa alguma arma
□ - Pegar um item / Atacar algum inimigo / Falar com alguém
○ - Usa o item com que você está equipado
R1 - Defender
L1 + direcional - Correr
L2 - muda o item no qual você está equipado
Select - tela de seleções
Start - tela de status
X + □ - pula e ataca
↑↑ + □ - ataque forte
↔ + □ (Espada 2) - girada com a espada

DICA: depois de passar pelos inimigos na escada, pegue o herb no chão e siga pelo caminho da direita

DICA: quando tiver mais de um inimigo, o giro é uma boa pedida. Não esqueça de pegar o antídoto na prateleira. Depois siga pela direita na porta

SOUL OF SAMURAI

4.3

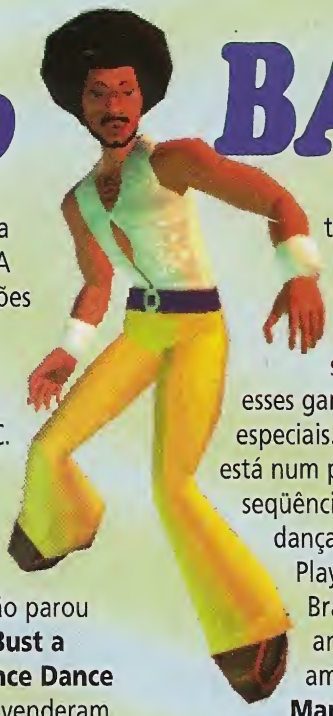
ação
Konami

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
A variedade dos golpes com a espada	A lentidão dos movimentos do personagem

GAMES DO BALANÇO



Desde que o CD passou a ser a principal mídia no mundo dos games, muita coisa mudou. A cara dos jogos, por exemplo. As apresentações passaram a ser feitas em filmes – película ou computação gráfica – e a músicas ficaram mais nítidas e com vocais. Nesse contexto nasceram os jogos musicais, iniciados por Quest for Fame, do PC. No videogame, o precursor da onda foi **Parappa the Rapper**, lançado em dezembro de 96 para o P.Station. A partir daí, todo mundo entrou na dança. A Konami foi a que mais investiu no setor: deu o pontapé inicial com **Beat Mania** em 98 e não parou mais. Neste ano, o gênero está a todo vapor com **Bust a Move 2** (Enix), **Um Jammer Lammy** (Sony) e **Dance Dance Revolution** (Konami). Esses dois últimos games já venderam mais de 400 mil cópias cada um no Japão. Para quem acha que é pouco, basta dizer que apenas 10 jogos, neste ano, superaram a barreira das 300 mil unidades. E **Bust a Move 2** também promete: vendeu 130 mil CDs em 2 semanas. A razão do sucesso está no fato de serem jogos de fácil compreensão, controles simples e o desempenho só depende do senso de ritmo dos jogadores. No arcade, esses games ficam ainda mais ricos com os controles especiais. Em **Dance Dance Revolution**, o controle está num painel no chão e os jogadores fazem a seqüência com os pés, como numa coreografia de dança. Também existem controles especiais para PlayStation, mas dificilmente eles chegarão ao Brasil. Outros títulos estão previstos para este ano, os games **Guitar Freaks** e **Drum Mania**, ambos da Konami. O primeiro é um **Beat Mania** de guitarra, o segundo, de bateria. Eles foram lançados no arcade e podem ser linkados, formando uma banda virtual. A versão de PlayStation deve sair com as mesmas funções. Prepare-se para a maratona do balanço.

DE ACORDE EM ACORDE, A ESCALADA DOS GAMES MUSICAIS

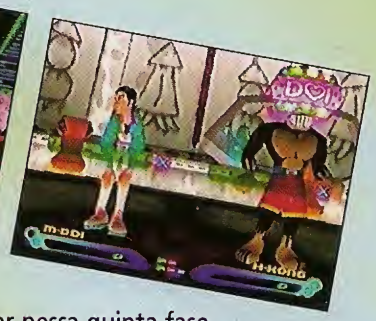
Um dos primeiros jogos musicais a ganhar notoriedade foi **Quest for Fame**, para PC, desenvolvido pela Virtual Music Entertainment em 93. Consistia em dar "palhetadas", usando um controle na forma da peça que se usa para tocar guitarra ou baixo, no ritmo da música. Continha músicas da banda Aerosmith, que estrelava o game e algumas composições clássicas do rock, como "Born to be Wild", do Steppenwolf. Depois foi lançado também para P.Station em 97. Mas antes disso **Parappa the Rapper** já tinha dominado a área, no final de 96. Tinha músicas cativantes em ritmo de rap e o jogador deveria seguir a seqüência de botões proposta pelo game. Vendeu 870 mil cópias, um sucesso absoluto. Apesar disso, o ano de 97 passou em branco: só Quest for Fame foi lançado. Foi então que a Enix lançou seu primeiro game para o P.Station: **Bust a Move** que, em janeiro de 98, vendeu 350 mil CDs. A novidade aqui é que os personagens dançam conforme você acerta os comandos que aparecem na tela. Em maio saiu o game Stolen Song, da Sony. Lembrava o esquema de Parappa, mas o jogador apertava os botões para tocar guitarra ou bateria. Também tinha um modo de história, assim com Quest for Fame. Enquanto isso a Konami começava a lotar os arcades com o seu game de música: **Beat Mania**. O controle tinha 5 teclas, parecidas com as de um piano, e um disco para scratch. Bastava apertar as teclas correspondentes na hora certa. Formaram-se filas para se jogar na máquina. A empresa chegou a criar um departamento só para produzir títulos do gênero. Em outubro chegou a versão para o P.Station, com direito a controle especial e tudo. Como extra, incluía músicas adicionais, como uma versão mix de Metal Gear Solid. Mais 2 CDs com músicas novas foram lançados. Em 99, **Pop'n Music**, da mesma empresa, foi lançado na tentativa de atrair um público mais light para esses games, com músicas mais calmas e fáceis. Saiu para arcade, P.Station e Dreamcast. Agora febre mesmo foi **Dance Dance Revolution** para arcade, com a proposta de fazer o jogador mexer as cadeiras de fato. Também vieram a segunda geração de jogos de sucesso: Bust a Move 2 e Um Jammer Lammy. Os três compõem o trio do momento.

Dicas

BUST A MOVE 2

Todos os personagens secretos

Colombo: termine o jogo com a Shorty
Chichi & Sally: termine o jogo com Capoeira.
Robo Z Gold: termine o jogo com 6 personagens dos 10 iniciais.
Pander: termine o jogo com os 10 personagens iniciais e com Robo Z Gold.
Sushi Boy, Hustle Kong, McLoad e Michael Doi: primeiro termine o game passando pela quinta fase do caminho de cima. Para ir pelo caminho de cima, você deverá fazer uma grande pontuação (faça "Fever Time" em todas as fases). Depois comece um novo jogo e vá novamente para a quinta fase do caminho de cima. Lá estará um personagem secreto:



vença-o para torná-lo selecionável. O personagem que vai aparecer nessa quinta fase depende do primeiro personagem que enfrentar:
Se o primeiro personagem for o Hiro, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Sushi Boy.
Se o primeiro personagem for a Comet, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é McLoad.
Se o primeiro personagem for o Strike, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Hustle Kong.
Se o primeiro personagem for a Kitty N, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Michael Doi.

UM JAMMER LAMMY

Modos secretos

Modo de 2 jogadores cooperativo - Lammy e Rammy: passe pelas duas primeiras fases do modo de 1 jogador (com Lammy).
Modo de 2 jogadores vs - Lammy vs Rammy: termine o modo de 2 jogadores cooperativo (com Lammy e Rammy)
Modo de 1 jogador com Parappa - termine o modo de 1 jogador com Lammy.
Modo de 2 jogadores cooperativo - Lammy e Parappa: termine uma fase do modo de 1 jogador com Parappa.
Modo de 2 jogadores vs - Lammy vs Parappa: termine o modo de 2 jogadores cooperativo (com Lammy e Parappa).

DANCE DANCE REVOLUTION

Modos secretos

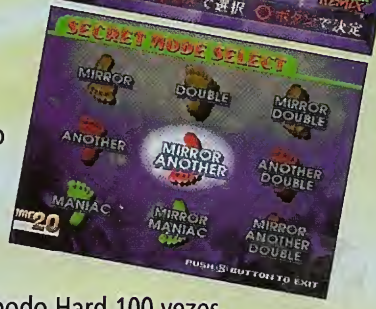
Na tela Play Mode Select, aperte ↑ para entrar no modo Secret Mode Select. Então, faça o comando: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ↑ ↑ ↓ ↓ L1 R1 L1 R1 ↑ ↑ ↓ ↓ → △ ← □ → △ ← □ → △ ← □ → △ ← □ → ← ← → → ← ← → →. Assim todos os modos secretos estarão habilitados.

Modo Edit:

Para acionar esse modo é necessário terminar quaisquer 500 fases. As fases terminadas no modo Easy não serão contadas.

Músicas secretas

Make a Jam!: termine o modo Normal 10 vezes.
Boys: termine 600 fases. Não vale no Easy.
I Believe in Miracles: termine 700 fases. Não vale no Easy.



Paranoia KCET: termine o modo Hard 100 vezes.
Paranoia MAX: termine o modo Hard 500 vezes.

QUAL É O MELHOR JOGO?

A galera da *SGP* fez análise detalhada dos três games que estão ditando o ritmo do momento. Depois de várias sessões de muito som e balanço, nossos críticos, liderados pelo Lord Mathias, chegaram a um veredito. Confiram!

BUST A MOVE 2

O negócio de **Bust a Move 2** é curtir a coreografia dos personagens e as maluquices que acontecem nos cenários. O ritmo é menos necessário aqui, bastando acertar apenas o último comando. No começo são 10 personagens, mas há espaço para 18. A movimentação está um pouco mais dura que a da versão passada e algumas músicas pioraram. Agora os comandos são diferenciados para cada dançarino. Se quiser, o jogador pode trapacear, mandando um jammer para o oponente. Assim ele cai e quebra o combo do inimigo, a não ser que este escape ou devolva o golpe tendo a mágica voltada para o próprio feiticeiro. Legal demais.

Para devolver um jammer, aperte R1 (X no Easy) no momento exato

Ponto forte

As coreografias foram tiradas de dançarinos profissionais e são muito bem feitas. O negócio pega fogo mesmo é nas competições entre jogadores. Vai ter jammer para todos os lados. Quem não tiver muita intimidade com o game pode escolher o modo fácil, em que os comandos só pedem o direcional.

Ponto fraco

Alguns movimentos ficaram duros e há músicas bem chatinhas. Há um desequilíbrio meio grande entre um dançarino e outro. Não há nem coreografia nem músicas novas para os dançarinos secretos.

Conclusão

Músicas: na maioria são pop ou dance japonês. Há algumas composições techno e raps. A maioria é legal, mas tem algumas muito chatas, como a de Pander.
Jogabilidade: os comandos entram com perfeição e até dão uma colher de chá para alguns erros. Quem fizer os comandos na hora exata consegue mais pontos e melhora a competição.
Diversão: o ponto alto fica para o modo VS, altamente competitivo. É um game legal até para ficar olhando, mesmo porque se estiver jogando vai ficar tão concentrado que nem vai ver a dança. Mas aí você entra no modo Dance View e fica olhando quanto tempo quiser.
Quanto dura a diversão: são 10 personagens e mais 8 secretos que são acionados conforme a rota com que você terminar o jogo. Cada dançarino tem 3 modos de jogo: fácil, normal e mix, com dificuldade crescente. Quer dizer, tem bastante chão.

DANCE DANCE REVOLUTION

Sucesso absoluto nos arcades japoneses, Dance Dance Revolution traz uma nova proposta: fazer o jogador dançar de verdade, pelo menos para quem tiver o controle especial. No controle normal a diversão é alta também, só que o game fica bem mais fácil. O esquema é praticamente o mesmo de Beat Mania, digitando as setas no tempo correspondente. O andamento do ritmo é mais simples que o de outros games do gênero. Mesmo porque fazer essas seqüências com pés não deve ser nada fácil. Para entrar no clima de embalos de sábado à noite.

Pontos fortes

Infelizmente, o melhor do jogo não pode ser desfrutado sem o controle especial. Fazer os passos é divertido e as músicas empolgam bastante. As coreografias são bem elaboradas, tanto dos dançarinos que as exibem na tela como dos passos do controle. Há um modo Practice bem completo.

Pontos

A maior fonte de pontos está nos combos: faça o maior número possível

fracos

O modo de 2 jogadores não oferece muita competição e as dicas para fazer as músicas secretas são absurdas. São coisas para dar razão ao Gameshark. Jogando com o controle normal fica mais enjoativo.

Conclusão

Músicas: são todas dancantes, mesclando disco, dance, rock e rap. Algumas até começam com um ar de jazz, mas no final a maioria cai no bate-estaca. A maioria, porém, é empolgante.

Controle: simples e eficiente. Os comandos obedecem com perfeição e funcionam muito bem nos controles normais também.

Diversão: se tiver o controle especial é dez. Mas mesmo com o normal a coisa esquenta bastante.

Se a música já tiver sido ativada, você pode treinar neste modo

Quanto dura a diversão: há em torno de 15 músicas de dificuldades variadas. Há dois modos de jogo: o Arcade e o Arrange. Também existe um modo de edição que permite montar a coreografia, mas ela é acionada usando-se uma dica. Bom, é preciso jogar por um bom tempo para acionar os truques do game.

UM JAMMER LAMMY

O eleito

Foi lançado em março e é continuação de Parappa the Rapper. Aliás, Parappa faz uma participação mais que especial no game: canta as músicas dos episódios de Lammy em ritmo de rap. São 8 fases em que o jogador deve apertar os botões na hora certa. A novidade é que não é necessário fazer a mesma melodia proposta pelo game. Você pode criar novos arranjos, desde de que respeite certas regras. Mesmo assim, o computador pode não entender a sua arte. Coisas da vida. Junto com a música conta a história de Lammy, que tem um show a realizar. Tudo é em linguagem de videoclipe, tornando o game muito engraçado e especial.

Pontos fortes

As músicas são ótimas e as imagens bem divertidas. Conforme você ficar mais experiente, maior será a diversão. O modo para 2 jogadores também é bastante empolgante. O jogo é bem amigável para quem não manja da posição dos botões: há um modo easy em que só o ritmo importa.

Pontos fracos

Bom, se você não for fã de desenhos no estilo infantil, o game perde a metade da graça. E, em relação aos arranjos que fizer, o P.Station é uma máquina: não fique ofendido se faltar sensibilidade à CPU.

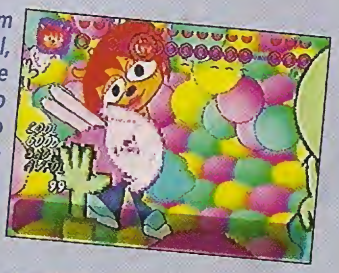
Conclusão

Músicas: as composições são todas em ritmo de rock, indo do rock'n roll até o heavy metal, passando por batidas mais pop. Também há versões dessas músicas em rap, mas não ficaram tão boas.

Jogabilidade: os controles são perfeitos mas, dependo da música, fica difícil de ver os comandos. Nada que atrapalhe muito.

Diversão: tanto as músicas como os clipes e filmes são ótimos. O jogo é do tipo viciante.

Quanto dura a diversão: nem todas músicas estão disponíveis no começo, mas há jogos para 1 pessoa ou para duas, cooperativo ou VS. As mesmas opções existem para o modo Parappa.



Para fazer um arranjo legal, comece sempre com o mesmo botão indicado pelo exemplo

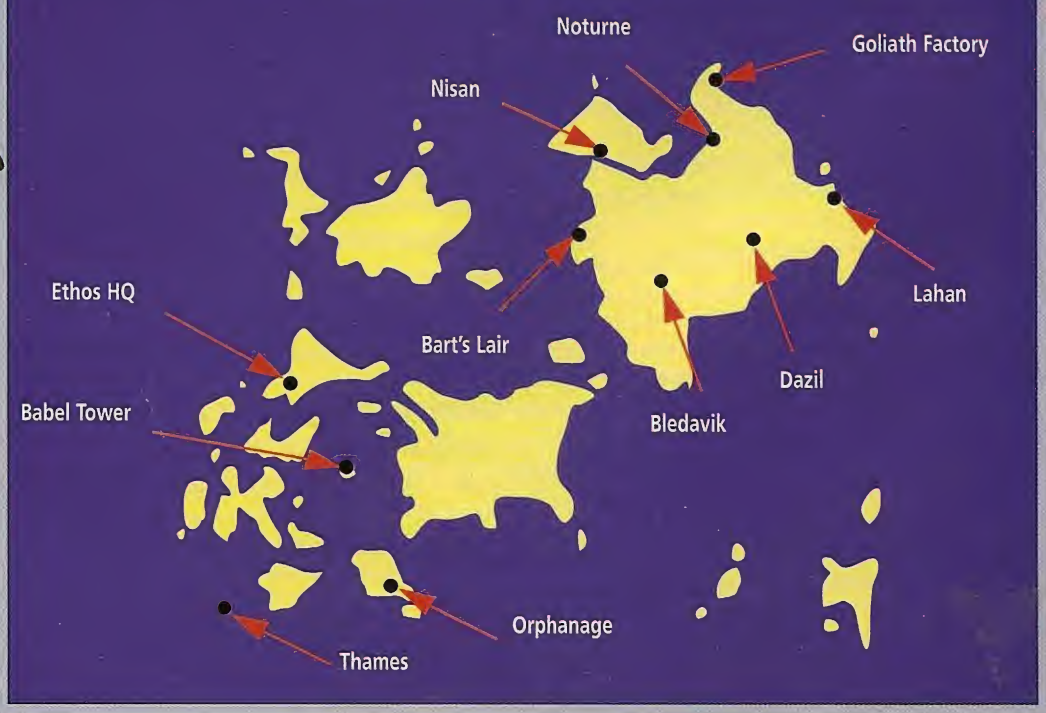
Outro toque para os arranjos é usar somente os mesmos botões indicados pelo exemplo

Detonado

Por Marcelo Kamikaze

Se você está no comecinho de *Xenogears*, prepare-se: tem chão que não acaba mais pela frente. São cerca de 100 horas de jogo, pulando boa parte do blá-blá-blá. O jogo tem muito mais história do que ação, como a maioria dos RPGs. A história não é linear e você só vai perceber o que está acontecendo de fato a partir do segundo CD. As semelhanças com a maioria dos RPGs terminam aí. *Xenogears* tem um sistema de combos, bastante parecido com o de *Legend of Legaia*, que permite fazer combinações com até sete botões. Além disso, você pode usar robôs, que são os Gears do game. A trilha sonora do jogo é excepcional, principalmente a música do final. E, para você chegar até lá, aí vai o passo a passo.

O MAPA MUNDI DE XENOGEARS



XENOGEARS

4.8

RPG
Square

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
Você descobre novos elementos na história até o seu final	Poderia ter mais ação e menos falatório

Lahan Village

Logo no inicio do jogo, converse com essa senhora e recolha a teia de aranha da sala ao lado

Converse 2 vezes com esse bêbado, ele vai dar um item a você

Nessa casa você pode jogar o famoso jogo da pedra, papel e tesoura. Vencendo 3 vezes, receberá um prêmio

Montain Path

Vá a casa de Alive e converse com ela. Depois saia da vila e siga pelo caminho da montanha

Nessa parte da montanha, corra e pule

Citan's House

Entre na casa de Citan, converse com sua mulher e entre em seu laboratório

Após a cena com Citan, entre e verifique essa caixa

Lahan Village

Contra esses inimigos use um ataque de 30 e depois um combo com dois ataques de 10

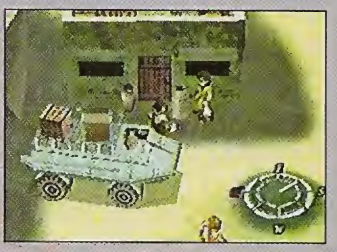
Florest

Vá pela floresta e siga esses animais, eles indicarão o caminho certo

Use os combos com Fei. Não se preocupe Citan virá ajuda-lo. Com Weltall, use os combos

Dazil

Em Dazil, compre itens e converse com os mecânicos nessa sala



Entre nessa casa que tem um veículo na frente e alugue-o para Citan

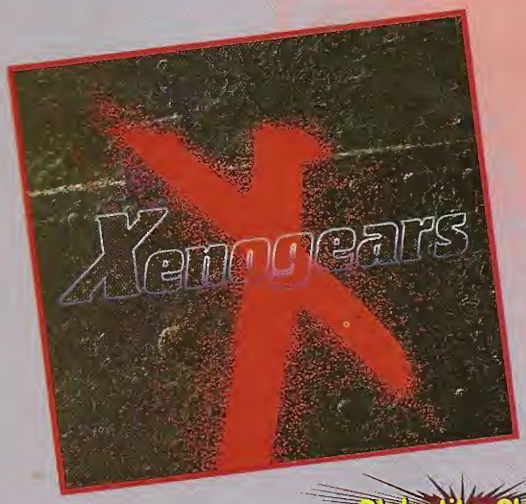
Desert

Com Fei, saia de Dazil e siga pelo deserto sempre em frente

Combos Gerais

Normal combo 1: △, X (4AP)
Normal combo 2: △, △, X (5AP)
Normal combo 3: □, X (5AP)
Special combo 1: △, △, △ X (6AP)
Special combo 2: △, □, X (6AP)
Special combo 3: □, △, **X (6AP)**
Special combo 4: X, X (6AP)
Elemental combo 1: △, △, △, △, X (7AP)
Elemental combo 2: △, △, □, X (7AP)
Elemental combo 3: △, □, △, X (7AP)
Elemental combo 4: □, △, △, X (7AP)
Elemental combo 5: □, □, X * (7AP)
Elemental combo 6: X, △, X * (7AP)

* Somente com Fei
Obs: Maria não possui combos



Stalactite Clave

Aqui vá para a esquerda bem rápido para não se afogar na areia

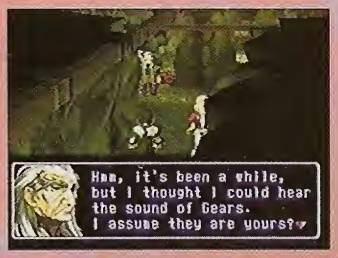
Na caverna, empurre essa pedra para desbloquear o caminho

Pule nas caixas para alcançar as escadas logo acima

Converse com o robô de reparos para obter o status geral. Depois siga em frente

Na parte de fora, suba no braço do guindaste e vá em frente

Contra Bart, faça o básico. Dê um ataque de 30 e depois um combo de 10+10



Na casa de Ol'Bal'Man. Preste atenção em sua conversa e compre equipamentos com ele

Para desativar o primeiro sensor, volte à sala onde está o robô de reparos e vá para noroeste da mesma sala pulando nos degraus de pedra. Para desativar o segundo sensor vá pela direta da casa de Bal. Siga para o local que se abriu

Acione a gôndola e o gerador, volte à gondola e suba no elevador que está próximo da primeira

Contra esse chefe, use o básico novamente até ele cair

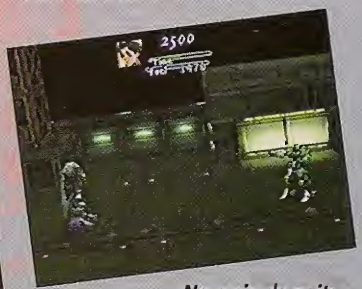
Yggdrasil

Em Yggdrasil, faça algumas compras e visite bem o local. Depois vá até a sala de controle

Bart's Lair

Siga Maison até a sala de jantar

Siga para leste da sala de jantar e entre nessa sala. Depois da cena, entre no quarto de Bart. Desça no elevador onde está atracado Yggdrassil e converse com o mecânico na frente de seu Gear. Vá até o dormitório e durma



No meio da noite alguns soldados vão atacar. Use ataques simples, nada muito complicado

Bledavik

Siga para a sala de controle de Yggdrasil e depois para Bledavik

Escolha a primeira opção e siga em frente. Bart vai ficar para trás

Inscreva Fei no torneio. Escolha o nome que achar mais conveniente

Converse com o homem ao fundo e verfique a grade de água

Vá para o hotel e converse com a madre em seu quarto

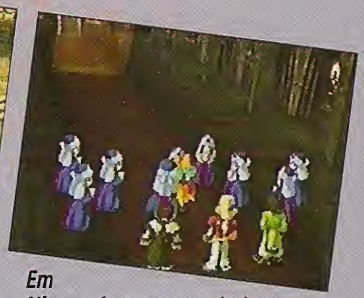
Converse de novo com o homem ao fundo e esolha a primeira ou a segunda opção

Depois de obter a chave, vá para o outro lado do muro e abra a outra grade de água

No torneio, enrole o máximo possível, assim diminuirá o número de soldados no castelo

Com Bart, nade e escolha o caminho da direita. Toda a vez que ele não vencer a correnteza, a cena vai voltar ao torneio com Fei

Suba as escadas e vá direto para essa porta



Em Nisan, vá para a catedral e siga Margie na visita à catedral

Continue subindo as escadas e verifique as salas. Numa delas está Margie

Contra Ramsus, use as habilidades de Bart

Fei virá ajudá-lo. Use os combos para derrotar Ramsus

Saia da catedral e volte à vila. Entre na casa onde Maison está na frente

Após a cena, converse com Bart nessa ponte

Entre nessa sala para combinar os planos da invasão

Nisan

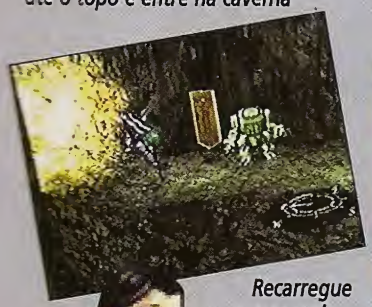
Vá para o quarto de Margie em Yggdrasil e converse com ela

Recaptue Aveh

Com Citan, suba a escotilha e assista ao pesadelo de Ramsus

Com Fei, suba as pedras pulando até o topo e entre na caverna

Depois da batalha, siga para o topo da caverna e aperte o botão X nesse ponto



Recarregue sua energia e compre alguns equipamentos com o robô de reparos. Salve o jogo e siga por essa saída

Com Bart, apenas suba as escadas

No deserto, siga em frente e siga as orientações do comandante

Esqueça os canhões menores e concentre o ataque no canhão do meio

Contra esse chefe, use o maior número possível de combos

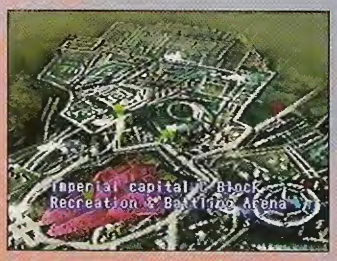
Kislev

Ao acordar, Fei vai ser "batizado". Quanto mais inimigos conseguir derrotar, maior será seu rank

Entre no bar (casa com letreiro de néon) e converse com Hammer

Converse com esse guarda e volte para o bar

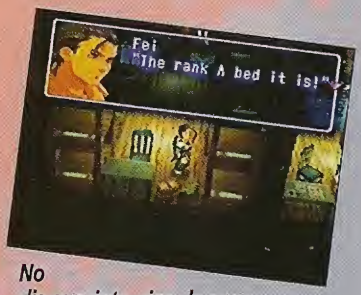
Volte ao bar e converse outra vez com Hammer



Saia do bloco D seguindo para o caminho que estava sendo bloqueado pelo guarda. Entre agora no bloco C

Inscreva-se no campeonato e treine um pouco para pegar a manha

Na primeira batalha, não se preocupe. Weltall vai explodir mesmo



No dia seguinte, siga de novo para o bloco C, enfrente os adversários e durma. Repita a operação

Contra esse inimigo, chegue perto e dê combos simples de 10

Quando chegar perto das finais, Rico virá conversar com você. Suba até o teto e entre nessa passagem

Volte ao terceiro andar, abra a porta que estava fechada, pegue os itens e saia

Depois da cena no Bloco D, vá ao bloco A. Depois da cena no teto, desça pela chaminé

Nessa parte, empurre a caixa para poder subir na outra entrada

Nos esgotos, as partes em vermelho indicam as portas ou escadas que levam a outros andares

Vá ao sul, atravesse a passarela, siga para sudoeste, atravesse a passarela e continue para o norte até achar um cano com uma gosma verde, sem nenhuma cena de crime por perto. Enfrente o chefe

Verifique o armário, pegue a Master Key e o Frame Repair, saia pela porta e siga adiante.

No terceiro andar, converse com Gramps, ele dará boas dicas

Durma de novo, siga para o bloco C e enfrente Wiseman no hangar

Volte ao bloco D e suba a escada do Bar

Com a Master Key, abra essa porta

Verifique a porta do terceiro andar, depois volte ao primeiro

Contra Rico, solte um tiro e corra atrás para se aproximar dele. Chegue perto e use combos

Siga para essa parte e pule quando o trem passar

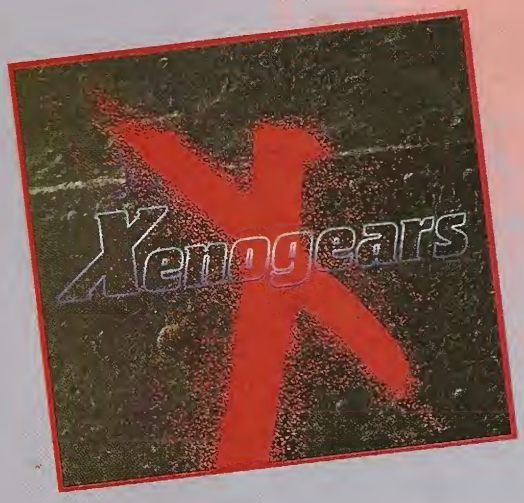
Ao descer no hangar, vá até o robô mais à esquerda e aperte o botão na direta até Weltall aparecer. Suba nele e vá embora

No primeiro andar, procure um robô de limpeza quebrado e verifique-o

Siga para o palácio e vasculhe-o bem. Converse com todos

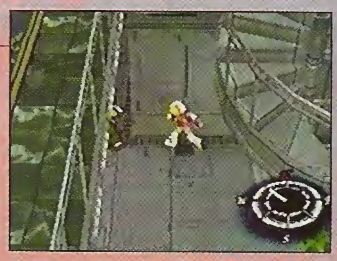
Salve o jogo e pule nas caixas para alcançar a entrada acima

Esse chefe é bem fácil, mate-o com combo de 20+20

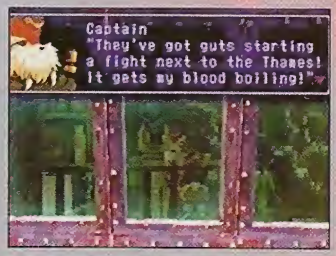


Thames

Em Thames, faça algumas compras. Na Supply Entrance pule até alcançar o baú



Entre em Yggdrassil e vá para a sala de máquinas (perto da escada em espiral)



Pegue o Screw Elevator e converse com o capitão na Beer Hall

Esse chefe é bem fácil. Economize combustível

Contra esse cara, use o frame repair se necessário e abuse dos combos de Stier

Suba na esteira, deixa-a levá-lo. No final, desça e aperte essa alavanca para mudar a direção. Repita a operação com a esteira seguinte

Enfrente esse chefe dando boost antes de atacar. Use o Frame Repair quando necessário

Quando o chefe soltar as garras, não o ataque de forma alguma. Dê um charge enquanto isso

Converse com Rico e ele vai seguir a jornada com você. Vá para Goliath Factory

Dê um boost e enfrente esse chefe. Se você usar os combos não terá grandes problemas

Vá até a Beer Hall, siga o capitão até sua cabine e converse com ele

Em Thames siga para o Armor Ground

Goliath Factory

Converse com o robô de reparos, Hammer está nele. Compre tudo que for preciso

De volta a Yggdrasil, converse com Rico em frente a Stier

Ethos

É possivel jogar cartas com alguns cidadãos de Thames. Para vencer é simples: pause o jogo e examine a jogada

Vá agora para Ethos e atraque nesse ponto. Em Ethos, siga Billy

Siga para o Orphanage. Na estante aperte o botão X

Em Ethos vá até a sala onde Fei estava sendo tratado. Perto dela existe uma porta que antes estava trancada, entre

Verifique essa porta e suba as escadas de novo até a sala que tem um computador a noroeste na parade

Essa é a pior parte para pular para a plataforma sem cair. Pule na parte que vai se mover, ande um pouco e pule até a pequena plataforma

De volta a Yggdrasil. Preste atenção aos ensinamentos de Billy

Desça o elevador e entre na sala, onde vão rolar mais cenas

Contra as elementais, use as habilidades de Billy e os combos de Citan

Nessa parte, saia de seu robô, entre nessa porta e acione o computador

Siga para Reaper's Ship e entre nessa porta. Siga em frente na sala e suba a escada

Siga para Thames e converse com o capitão na sala de comando

Contra a primeira parte desse chefe, bata nele até provocar uma cena com Billy e Jessy. Depois da batalha, siga para Babel Tower

Ao entrar no trem, suba até o topo, saia do robô e suba pela parte de trás da escada. Destrave a porta. Entre outra vez em seu robô e saia pela porta recém destravada

Vasculhe essa sala e siga pela única porta aberta

Vá para Ethos Dig City e entre

Verifique se a porta no final do corredor está fechada, volte, saia de seu robô e entre na pequena porta, como indicado na foto

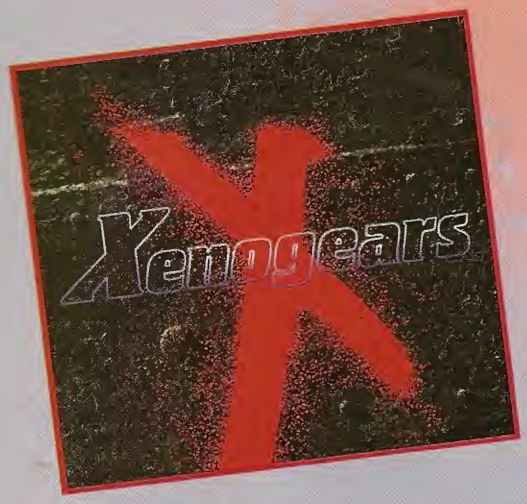
Babel Tower

Nessa parte, pendure-se na corda e balance usando o direcional. Quando estiver no ponto mais alto, pule até o outro lado

Para continuar a subida, pule nessas pequenas plataformas com cuidado

Novamente suba as escadas e siga pelo teto. Salve o jogo e depois da cena dirija-se para Ethos

Contra esse inimigo, use magias de cura para matá-lo



Após a batalha desça por esse elevador. Siga para Nisan com Yggdrasil

Nisan

Depois da invasão, vá para a sala onde está o Omnigear. Depois de matar os inimigos, dirija-se à caverna localizada a oeste de Nissan. Se estiver com Maria não terá problemas

Siga Margie e entre na passagem que ela vai indicar

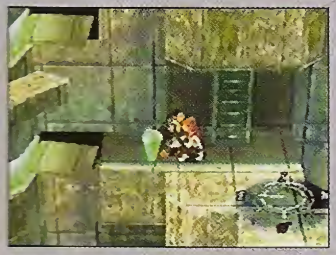
Shevat

Depois de sair entre na sala onde está o robô de Maria

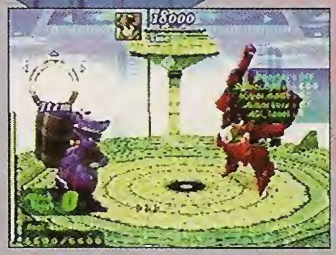
Depois da batalha com Maria, siga para o palácio e converse com a rainha Zephyr. Depois da cena, entre num quarto com um Memory Cube no castelo e durma

Nessa parte, quanto maior o número do gerador, maior a dificuldade. Escolha seu personagem com sabedoria

Após a cena, volte à primeira sala de Shivat



Aperte X no cristal verde para mudar o sentido da rotação na rod. Pule nas pequenas plataformas



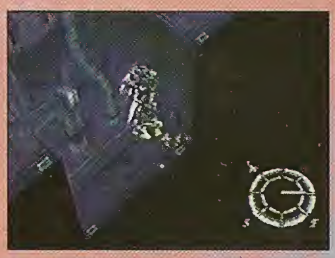
Contra esse chefe use os combos Robô de Maria e dê também um booster

Suba em um elevador, no outro na seqüência, vá pela direita e entre na segunda porta da esquerda. Entre nas duas portas e verifique o hangar inteiro

Desça o elevador e ative o computador desse andar. Suba de novo e volte ao hangar. Siga por um caminho com chão preto onde você vai encontrar um Omnigear

Olhe a inscrição logo abaixo do Omnigear, semelhante ao gear atual de Bart

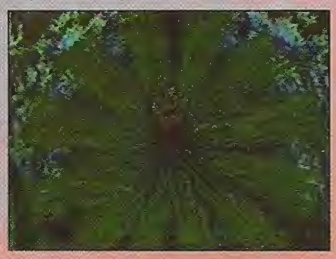
Babel • Thames



Volte à Babel Tower e entre outra vez na pequena porta. Redirecione o espelho

Nessa batalha, ataque primeiro o gear da direita

Vá até Thames e converse com o capitão. Siga para o ponto que ele indicar



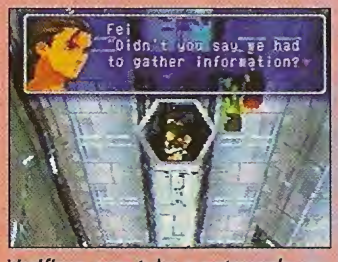
Na caverna, vá pelo caminho onde há plantas

Converse com o guarda e entregue o passe para ele

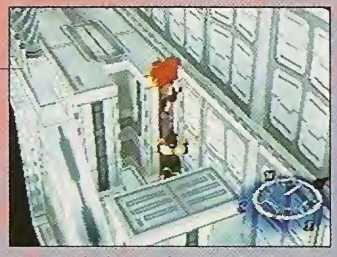
Volte à entrada de Solaris com Citan e entre nessa escotilha

A senha para essa porta é ↑↓↑←→

Solaris

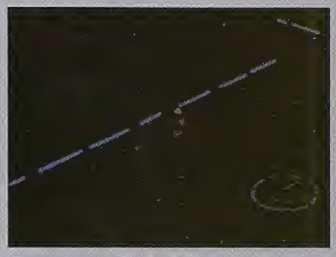


Verifique esse tubo e entre nele



No túnel, desvie dos obstáculos e suba as escadas

No triturador, empurre o objeto para dentro dele



Quando a tela ficar escura, entre na primeira porta a esquerda

Suba no elvador 10-4-1 e depois no elevador 12-3-6

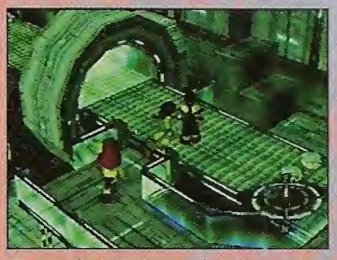
Depois de um bom banho na casa de Elly, fale com sua empregada para pegar o rod especial

O código para destravar a porta é 1 e 3

Siga pelo corredor, suba as escadas e salve Elly. Entre nessa porta

Vá até a cozinha e converse com a mãe de Elly. Depois siga para o quarto do pai de Elly

Siga o clone e Timothi. Nessa sala o segredo é não ficar na mesma linha dos vigias eletrônicos



Siga pelas esteiras, suba as escadas e siga para esquerda

No Memory Cube azul você troca os membros de seu grupo. Após a cena, saia da sala e siga pelo corredor

Entre na casa e converse com essa mulher para receber o passe

No quarto do pai de Elly, verifique seu computador

Destrave as portas nesse computador

As salas seguintes não têm uma lógica muito determinada. Ao passar por um corredor que treme, você estará no caminho certo

Xenogears

Citan ganha novas técnicas com sua katana. Use-as para derrotar Graf

Contra esse inimigo, elimine três de seus ajudantes, deixando apenas um. Mate-o e, em seguida, mate o ajudante que restou

Anima Dungeons

Depois da longa cena, converse com os personagens presentes e saia da casa com Elly

Nesse lugar, entre na porta de trás e pegue o Fuse

Contra Ramsus, use sua nova habilidade, o Id mode

Encaixe o Fuse na caixa do fundo que está em curto. Digite o código 0,3,2,0 no computador da esquerda

Destrave o elevador e aperte o botão X no meio da plataforma

Há quatro terminais listados de A a D. Digite os seguintes números, em ordem: A-2, B-4, C-8 e D-5. Aí vá para o computador bem ao lado do terminal A e escolha a terceira opção. Pegue o elevador de novo e desça

Se estiver com Bart, o serviço será fácil. Use sua habilidade que incorpora os elementos e utilize a Elemental correspondente

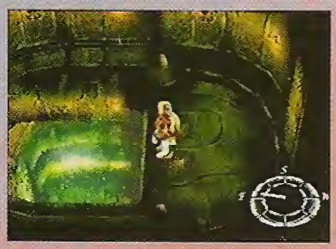
Logo no inicio dessa cavena, saia de seu Gear e entre nessa porta

Vá atrás da pedra mais à esquerda e aperte o botão X. Uma pedra menor cairá na frente da do meio. Suba na pedra maior e pule na do meio. Leia o mural perto da pedra mais à direita. Ande sem parar (sem toquinhos no controle) quatro passos ao sul e 10 passos para oeste. Você vai dar de frente para o muro da esquerda. Aperte o botão X e encaixe as pedras menores nos respectivos buracos ao fundo

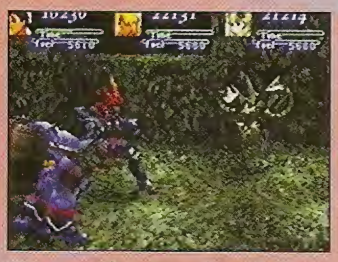
Novamente saia de seu Gear e entre nessa porta

Caia no terceiro alçapão e coloque o direcional para o lado durante a queda (esquerda ou direita, dependendo do jeito que caiu). Há um corredor escondido no alçapão

Fique parado e não se mova. Os espinhos no teto não vão atingi-lo. Suba na parte de trás dos espinhos e entre na sala logo após ele acabar de subir



Nessa sala você tem de deixar a água no meio. Para fazê-la subir e descer existem dois quadrados no chão, o da direita faz a água subir e o da esquerda faz a água descer. Na extrema esquerda há uma alavanca que regula a água para que suba ou desça em grupos de 3 unidades. Na extremidade da direita há outra alavanca que regula a água em grupos de 7. Desça a água 7 unidades, suba mais 3 unidades e outras 3 unidades de novo, desça a água 7 unidades e suba mais 3 unidades em seguida (10-7+3+3-7+3=5)



Use os combos normalmente. Quando Hammer ficar vermelho, dê um Escape ou todos de seu grupo morrerão

Em Yggdrasil, desça a escada em espiral e entre nessa sala para conversar com Elly

Contra Deus, não o ataque logo de cara. Ele vai acabar com sua própria energia (ele vai cortando-a pela metade). Quando ela estiver baixa, mande um combo usando o Id mode de Fei

Contra Ramsus, use os combos e o Id mode de Fei

Contra Myan, repita a operação usada em Ramsus

Contra Graf não tem jeito: espere sua derrota

Parte Final

Se estiver com Xenogears, use seus combos normais. Graf não deve ser problema

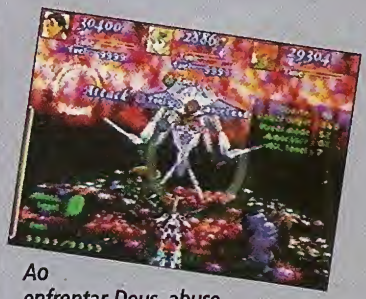
Depois da cena, suba as escadas e converse com a rainha Zefar

Compre novos equipamentos e dirija-se para Deus. O lugar fica a noroeste de Shevat

Para utilizar o mapa, aperte Select. Salve seu jogo em 2 e siga para o próximo mapa em 1

Vá para D e rotacione a plataforma na chave que fica no teto do elevador. Siga para C e repita a operação. Vire a chave em A, vá para E1 e dirija-se a E2 . De lá vá para B, ative a chave e dirija-se para F

Enfrente primeiro os Orbs de Deus, pois cada um representa uma habilidade de Deus. Economize o máximo de combustível possível

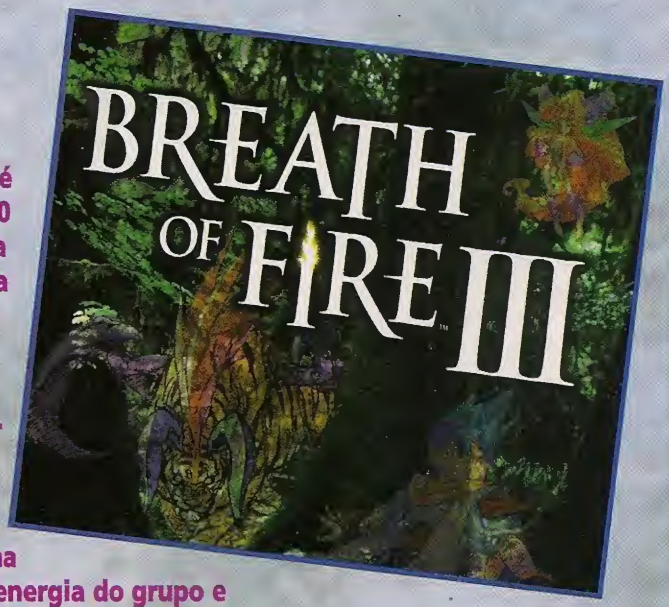


Ao enfrentar Deus, abuse dos combos e dos DeathBlows. Recupere o HP quando necessário. Se você derrotou Deus, Myan não será problema

Depois de derrotar Deus e Myan, nosso herói resgata a sua amada Elly levando-a em seu Gear

Clássicos Detonados

Por Marcelo Kamikaze



O detonado de *Breath of Fire III* certamente merece reedição. O jogo é gigantesco: lembro muito bem das 40 horas que passei em frente à TV. Para dar mais uma ajudinha aos que ainda estão emperrados ou vão começar a jogar agora, fiz um quadro que mostra a localização de todos os mestres. Eles são muito importantes. São os mestres que ensinam as habilidades aos personagens. Lembre-se de usar a opção Camp sempre que estiver a caminho de uma nova cidade. Assim você recupera a energia do grupo e ainda pode salvar o jogo. Nas cidades, tente equipar melhor o grupo comprando armas e itens. A dica continua valendo: converse o máximo que puder.

MESTRES

NOME	LOCALIZAÇÃO	ATRIBUTOS
BUNYAN	Lenhador em Cedar Woods	HP+2; AP+2; Poder+2; Inteligência+3; Defesa+1
MYGAS	Na região de Yraall, a oeste da cidade de Mcneil.	AP+1; Poder+1; Inteligência+2; Defesa+1
YGGDRASIL	Na árvore da sabedoria, se localiza a leste de Wyndia, do lado de fora de Plant. Pecoros é necessário para se falar com este mestre.	AP+1; HP-1; Defesa+1; Poder+2; Inteligência+2
DURANDAL	Em Wyndia, na cabana, entre as paredes externas do castelo	
GIOTTO	Com o pescador na região de Rhapala	HP+4; Poder+1; AP+3; Defesa+1; Agilidade+1; Inteligência +1
EMITAI	Dentro da casa em Dauna Hills	AP+4; Poder+2; Inteligência +4; Defesa+2
HACHIO	Em Wyndia, dentro do castelo na cozinha	HP+2; AP-2; Poder+2; Agilidade+1; Defesa+1; Inteligência +1
BAIS	Em Wyndia, um dos 4 adolescentes, o chefe da gangue	Poder+1
LANG	Em Wyndia, um dos 4 adolescentes, o mais gordinho	Defesa+1
LEE	Em Wyndia, um dos 4 adolescentes, a pequena garotinha	Inteligência +1
WYNN	Em Wyndia, um dos 4 adolescentes, a garota mais alta	HP+1
D'LONZO	No Coffee shop, a garota no topo do morro	Poder+1; HP-1; Agilidade+1; AP-2
MERYLEEP	No oriente de Wyndia, na floresta "?" ao noroeste do Coffee Shop	Agilidade+2; HP-1; Poder+1; Defesa+1
FAHL	Ao sul de Wyndia na fortaleza, o cavalo no bar	HP+4; Agilidade+3; Poder+1; Inteligência +3; Defesa+3
HONDARA	Em Urkan Tapa, com o sacerdote ladrão	AP+1; Poder+2; Inteligência+1
LADON, THE DRAGON GOD	No retrato do dragão, precisa do personagem Dragnier para contactar	Poder+2; HP+6; Defesa+2; AP+6; Agilidade+1; Inteligência +2
DEIS	Garota que reviveu em Angel Tower mora em Cave of Ages em Mt	Zublo AP+3; HP-3; Poder+1; Defesa+3; Inteligência +3; Agilidade+1

Dauna Mine

Logo no começo você comanda um dragão, saia da mina e venha para esse ponto

Durante a viagem do trem, use o direcional para balançar a jaula e fugir

Na sua casa, em Cedar Woods, salve o jogo e vasculhe os armários. Depois siga para Mcneil Town

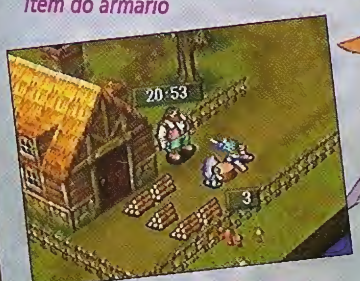
Mcneil Town

Em Mcneil você encontra Rei e Teepo e conversa com eles. Depois siga para Yraall Road. Use a saída da direita da cidade para chegar lá

Em Yraall, fale com o rapaz atrás dessa árvore. Depois disso, Bunyan surge na tela

Ao sair de Mcneil siga pelo caminho da direita para achar a casa de Bunyan

Dentro da casa, desça ao porão pela escada dos fundos e pegue o item do armário



Na saída da casa, você terá de cortar 20 lenhas no tempo determinado. Espere o seu parceiro tirar a mão da lenha para apertar o triângulo

Mt. Glaus

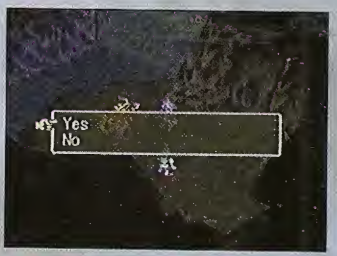
Após cortar as lenhas, Bunyan sugere ao grupo que siga para Mt. Glaus

Desça a ladeira para pegar os itens nas pedras

Depois de entrar nessa casa, na saída você enfrenta esse leão. Na estátua ao lado da casa você salva o jogo

Depois de matar o leão, siga em direção ao topo da montanha até encontrar a entrada dessa caverna

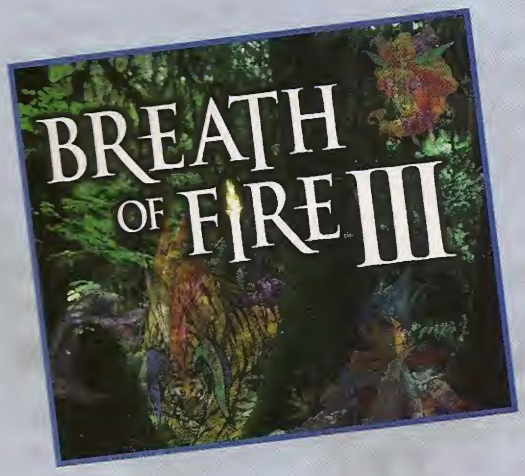
Vasculhe esse ponto para achar uma nova espada



Chegando aqui, aceite as opções que surgirem na tela para seu grupo cair na água

No final da caverna você enfrenta de novo o leão. Use ataque normal com Rei e Kamik e a magia Simoon com Teepo

Depois de falar com Bunyan e tomar o controle do grupo, deixe sua casa e siga para cá para encontrar o primeiro mestre



Siga para Mcneil e fale com esse cara. Vá para a cabana em frente à plantação de milho e fale com ele outra vez

Para passar pelo guarda você terá de dar 50z a ele. No lugar da foto você consegue os 50z na moleza

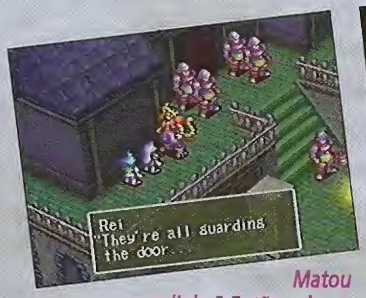
Cuidado com as lanternas dos guardas. Fale com esse cara

Ao sair da cabana, pegue o caminho ao norte. Você vai achar outra cabana. Fale com o homem de novo

Depois de matar o cachorro, venha até esse ponto e fale com todos os camponeses

Você não entra no castelo pela porta principal. Use Rei na parede à esquerda para ter acesso

Fale com esse homem e entre no galinheiro. Lá dentro, você enfrenta a galinha mestra



Matou a galinha? Então suba as escadas à esquerda para dar seqüência à cena

Caso caia do telhado, suba só pela parte verde. Caindo do lugar certo você pega a corda

Dentro do castelo, pegue a primeira porta à direita para salvar o jogo

Depois que Rei usar a corda, você passa para o outro lado utilizando-a também

Fale com os fantasmas na sala principal, suba as escadas e siga pelas salas à esquerda até chegar a esse ponto

Desça as escadas e venha até esse vão escutar uma mulher gritando. Entre na sala e enfrente o mestre

Depois de descer as escadas para chegar à cozinha, fale com o pessoal e siga até o elevador

Voltando a sua casa, siga para a cabana em frente à plantação de milho

Saindo do elevador, suba as escadas, salve o jogo e suba as escadas de novo até chegar ao telhado

Falou com Bunyan? Então, volte para sua casa. A casa estará em chamas, saia da casa e você enfrentará Sunder e Balio

Ao acordar, você estará na casa de Bunyan. Fale com ele e siga para Mt. Myrned

Mt. Myrned

Suba a montanha até o topo e fale com Sunder. Não esqueça de pegar os baús pelo caminho

Logo após ser preso, tente duas vezes abrir a porta. Aí, desça a escada. Antes salve o jogo

Você será derrotado por Sunder e Balio de novo. Desça a escada com Nina até chegar aos túmulos

Acione o túmulo maior seguindo pela plataforma. As respostas certas são as de cor verde

Ao entrar no castelo de Wyndia, vá para a fonte. Lá você terá de procurar por 4 crianças. Depois siga para esse local

Eygnock Road

Entre em Eygnock e siga até a primeira casa à esquerda para encontrar com Sunder e Balio

Depois de sair da Arena, siga para a montanha Boumore

Mt. Boumore

Siga até o topo da montanha e fale com a galera. Depois de acordar, use o lift para poder acionar o bonde

Coffee Shop

Suba até o topo e fale com o pessoal. Aqui você encontra o seu terceiro mestre

Plant

Depois de falar com o mestre siga para Plant. Com Momo no comando use o switch azul para mudar a direção da esteira

Fale com todos os cientistas de Plant, saia e vá para a montanha Dump

Dump

Ative os switchs quantas vezes forem necessárias para mudar as caixas de posição e pegar os baús no alto da tela

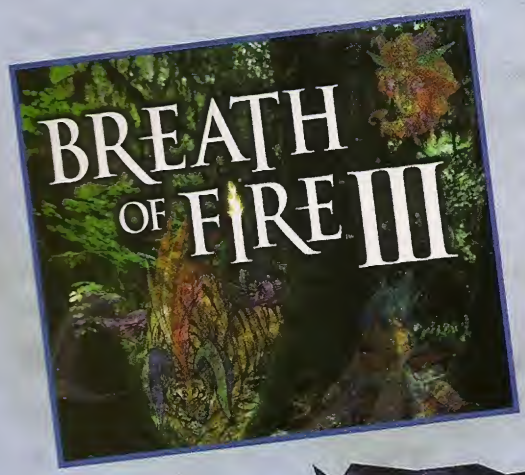
Ative o switch vermelho para pegar a Artemis Cap

Entrando na porta em frente à lava, você enfrenta essa planta. Mate-a e ative o switch vermelho

Depois de matar a planta, volte para Plant e fale com a galera

Em Arena, deixe Pecoros fora das batalhas. Compre armas e itens antes das batalhas

Dentro da Arena, entre na porta à esquerda. Depois entre na porta ao lado das 4 estátuas para enfrentar a primera batalha



Tower

Falando com Emitai, entre nessa porta para a segunda batalha. Acerte só o Emitai

Entre na Torre e fale com o povo para comprar armas e itens

Vá por essa porta e entre na primeira porta à esquerda para enfrentar a última batalha. Você será derrotado

Com Nina no comando, acione este switch e suba as escadas para ativar os 4 switchs do lado de fora. Seja rápido

Depois de sair do bonde, vá pela montanha até o topo. Você sairá do outro lado. Entre na área com a interrogação para pegar o Reverse Gene

Aqui Momo se junta ao grupo

Para abrir a porta, você terá de deixar todas as pedras cinzas. Siga as setas

Use Momo nessa mesa para achar uma passagem secreta e ativar a nave

Saia da sala, suba as escadas e entre nessa sala. Acione o segundo e o quarto cristais

Após sair da nave, pegue a Thorn Gene na saída ao norte

Aqui, ative o switch vermelho para achar a Moon Tears no baú. Com o switch azul você pega mais 2 baús

Depois das 3 batalhas, entre nessa porta para falar com Garr, Sunder e Balio

Maekyss Gorge

Com Nina, ative o cristal 3 vezes para usar a plataforma no alto. Lá você pega a Breast Plate

Depois de falar com os caras, siga para Maekyss. Ande até a ponte para enfrentar os Bullys

Com Nina outra vez, use o triângulo de longe para escapar dos lasers

Garr se juntará ao seu grupo para enfrentar Stallion

Depois siga com Pecoros para a interrogação. Nesse lugar, acerte a árvore com o triângulo para pegar a Flower Jewel

Wyndia

Depois de pegar a Flower, vá para Wyndia com Nina no comando e fale com esse guarda

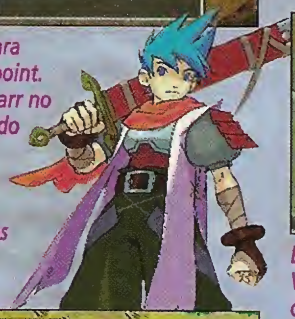
Depois do jantar no castelo, suba as escadas para falar com a rainha

Falou com a rainha? Siga para a cozinha na sala dos galões de vinho. Fale com esse rato

Siga até o topo do castelo para encontrar com Honey. Depois siga para a casa de Bunyan

Checkpoint

Siga para Checkpoint. Com Garr no comando você passa pelos guardas



Depois de passar pela ponte, entre na interrogação na praia. Fale com o pescador

Entre nessa casa, desça pelas escadas do fundo e pegue a Thunder Gene

Rhapala

Depois de pegar a Thunder, siga para Rhapala e fale com este homem. Siga até o porto e fale com Beyd

Volte e fale com o homem de Rhapala de novo. Deixe Rhapala e você irá para o Camp

Entre no porto e fale com Beyd. Você terá de treiná-lo e ele lhe dará 1000z. Vá até o Armor e compre uma arma para ele

Deixe Beyd bater à vontade, depois ataque-o. Faça isso até ele ficar bem forte

Light House

Após treinar Beyd, siga para a Lighthouse. Acione os switchs azuis que aparecerem na tela

Para acionar a máquina, coloque o Chrysm dentro dela quando a curva do raio X estiver no ponto mais alto

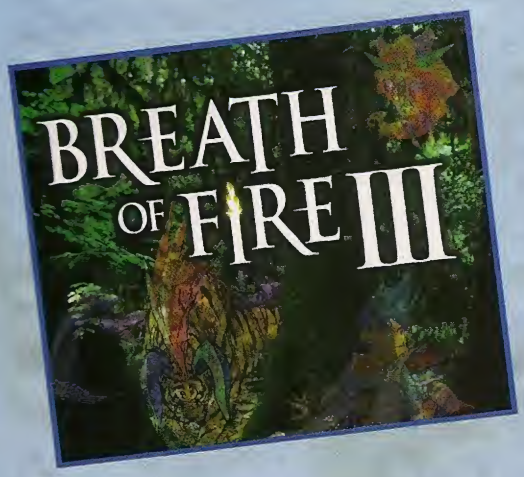
Siga o caminho até enfrentar Gazer. Depois de matá-lo, vá às escadas pegar a Eldritch Gene. Depois acione o switch azul

Volte a Rhapala e fale com Sinkar

Siga em direção a essa interrogação com Pecoros no comando e jogue a pedra na água. Vá à interrogação da Eastern Wyndia, a fada pedirá a Flower Jewel

Aqui use a Tiara que a fada deu a você. Entre na casa e converse com as fadas. Na praia você enfrenta o golfinho

Depois de falar com as fadas, volte para o porto de Rhapala e fale com Beyd e Sinkar. Depois siga para Mt. Zublo



Mt. Zublo

Suba a montanha pelo caminho da direita até chegar na entrada da caverna

Dentro da caverna espere os gases baixarem para prosseguir. Aqui você pega o Miracle Gene

Ataque as cobras logo de cara e depois acerte o Boss. Siga pela caverna e ache uma arma escondida no corredor

Urkan Tapa

Com Garr no comando, siga pela entrada à direita e fale com o pessoal que está rezando. Suba as escadas e use Garr para empurrar a pedra

Angel Tower

Após sair do Camp, siga para Angel Tower com Garr no comando

Passe no vão entre as escadas e fale com a mulher descendo. Depois suba a escada central

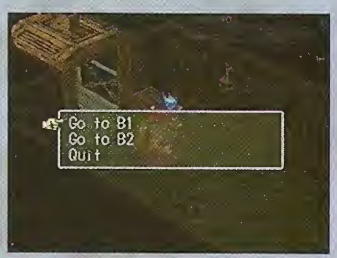
Use a bazuca de Momo para destruir a parede e achar uma passagem

Lute contra Garr. Transforme-se em dragão para matá-lo com mais facilidade

Com Garr, empurre a pedra para essa posição. Depois volte e suba as escadas

Após matar Garr você estará na mina. Saia de lá

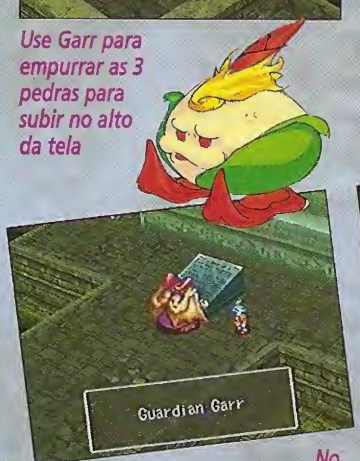
Na parte de cima você acha um baú com um capacete



Chegando a esse elevador, há duas opções: B1 (mercado) e B2 (saída da mina). Vá para B1 e depois para B2

Use Garr para empurrar as 3 pedras para subir no alto da tela

Entrando nessa casa, vasculhe a estante. Lá você encontra 200z



No alto da tela, siga com Garr até a plaqueta com seu nome. Depois aparecerão várias visões na tela

Nesse ponto, se você estiver com Momo no grupo, use a sua bazuca para achar uma passagem secreta

Aqui,
mude os switchs para pegar o baú primeiro e depois destruir a pedra na frente da caverna. Empurre o vagão com Garr. Depois você enfrentará um dinossauro

Depois
de sair da montanha, siga para Yraall Road. A estrada estará fechada. Fale com os guardas e depois siga para Mcneil Town

Eygnock Road

Chegando ao topo, use Pecoros com o triângulo para empurrar as duas pedras contra o vidro e liberar os gases

Ogre Road

Antes de ir para Ogre Road, vá para Sin City comprar itens. Aqui você acha um baú na moleza

Após falar com a galera em Mcneil, siga para o norte da plantação de milho. Depois siga para Sin City com Nina

Depois de sair de Sin City, vá para o checkpoint (do lado de um grande muro). Lá você encontrará esse Boss

Ainda em Plant, use a bazuca de Momo nessa lareira para achar uma entrada secreta

Após derrotar o tigre, siga para o sul, onde você vai dar o fora por outra saída

Sin City

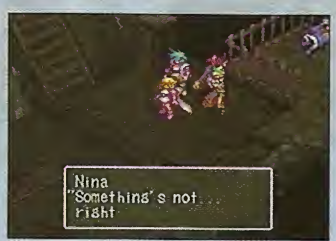
Você terá de passar pela montanha Levett de novo para chegar a Sin City

Depois de matá-lo, siga para Eygnock. Seu grupo começará uma discussão. No final, siga para Plant

Chegando a esse ponto, você terá de procurar a senha para usar no computador e abrir as portas

Mt. Levett

Depois de passar por Ogre Road, siga para a montanha Mt. Levett



Com Nina fale com todo o pessoal ferido após o confronto em Sin City

Entre nessa interrogação e fale com a árvore para ver Pecoros. Ele se juntará ao seu grupo de novo

Entre nas portas com o número 1. Na sala de gases, você acha a primeira senha. Volte ao terminal e use-a no computador

Passando por esse local você irá cair num buraco. Nele, pegue um baú

Ao entrar nessa sala, não esqueça de pegar a Old Painting no canto

Chegando em Plant com Momo e Pecoros em seu grupo, converse com o homem que está fumando um cachimbo da paz. Depois use as esteiras para chegar ao topo

Depois de acionar a porta 2, você encontra aqui outra senha

BREATH OF FIRE III

Com Nina no comando, siga para a porta principal do castelo

Em Tidal Caves, use as plataformas para chegar a outras cavernas

Dentro do castelo suba e fale com a rainha. Depois vá para a cozinha seguindo Honey e fale com a galera

Aqui você acha a Gross Gene

Seguindo pelos canos, você pega a Force Gene

Ative a porta 4 e siga pelo caminho atrás da sala de save

Cliff

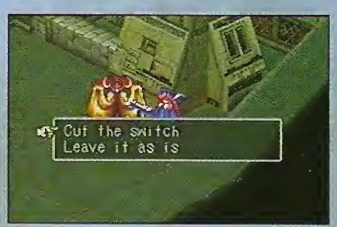
Saia de Tidal e siga para o vilarejo de Cliff com Garr no comando

Para acabar com esse chefe com facilidade, use a opção Acession de Kamik. Você vai transformar-se em um monstro

Ao enfrentar o cérebro, transforme-se em monstro de novo. Escolha a opção Large Form

Após falar com esse guarda, suba as escadas para conseguir o passaporte

Aqui você terá de ajustar as caixas de pressão. Ative-as na seqüência 1-3-2-5-4



Depois de matar o cérebro, vão surgir essas opções na tela. Escolha a de cima

Você consegue o passaporte com esse cara na sala de jantar

Tidal Caves

No terminal, coloque primeiro a opção Other. Depois use a opção 1-3-2-5-4

Depois de acionar e aparecer no Camp, saia de Plant e siga para Wyndia. Aí vá para a fonte e converse com os garotos. Eles irão se esconder. Caso você ache algum deles, ele se tornará seu mestre

Depois de pegar o passaporte, vá para essa entrada seguindo Honey

Você será levado para uma sala de Teleport. Deixe a sala e você estará no mapa e será mandado para o Camp. Aí, siga para o porto de Rhapala para falar com Shadis. Depois vá para Urkan Tapa com Garr no comando e fale com Sudama. Siga para Angel Tower, vá pela entrada principal

Fale com todo mundo e suba ao topo pelo caminho de pedras

Fale com esse cara, saia da casa e fale com Garr. Volte de novo à casa e o cara se transformará num monstro. Durante a batalha, destrua o fogo antes para depois acertar o mestre. Após matá-lo, siga para Angel Tower com Garr no comando. Vá pelo vão à esquerda e desça as escadas para achar a mulher. Aí, siga para Mt. Zublo, entre na caverna e verifique a placa

Junk Town

Em Junk Town, fale com Beyd e com os marinheiros. Continue falando com a galera e depois siga para Dock

Dock

Com Momo no comando, fale com as pessoas perto do navio e depois siga para Junk Town. Fale com o homem dentro da casa à esquerda para ganhar a permissão para entrar em Steel Beach

Steel Beach

Em Steel Beach fale com esse cara. Garr terá de ganhar na marra do oponente. A distância máxima é de 2m. Não seja muito rápido, pois a corda se arrebenta e, quando o tampinha abaixar a bandeira, você deve parar de apertar o botão

Após ganhar na corda, você irá enfrentar esse Boss. Se tiver AP, use o monstro para matá-lo

Procure pelas peças do barco pela praia e dentro da sala

Volte a Dock e dê a Momo: 2 partes A, 3 partes C, 2 partes D, 1 parte F e 2 partes H

Parch

Use o barco para chegar a Parch, ele estará sob seu comando

Chegando em Parch, fale com o legendário marinheiro

Siga para Maekyss com Pecoros no comando

Fale com a mulher dentro da casa, ela pedirá alguns ingredientes para você

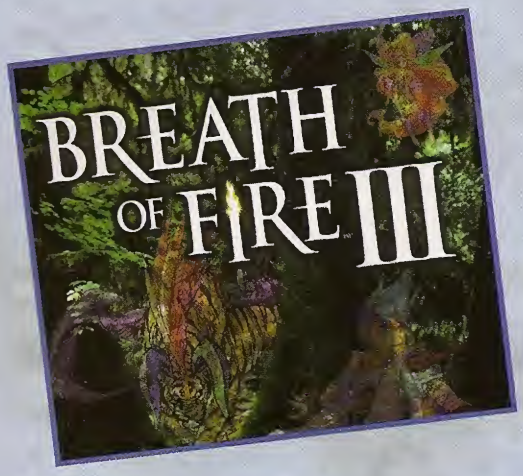
Na árvore atrás da casa em Maekyss você acha a Shaly Seeds. Use Pecoros para balançar a árvore

No Fishing Spot, em frente à Maekyss, você pesca o peixe Mackerel

No Coffee Shop, dentro deste poço, você consegue o Vinegar

Em Ogre Road, usando Kamik para destruir as plantas você acha a Horseradish

Após conseguir os 4 ingredientes vá para Parch e para a casa do major. Você terá de montar o sishu. A combinação certa é 1 Mackerel, 8 Shaly Seeds, 2 Vinegar e 4 Horseradish. Depois aperte a opção KND para montar o Sishu



Depois de dar o sishu para o major, siga para a interrogação no meio das ilhas

Dentro do Titanic, coloque o progama 2 no computador para usar a plataforma

Antes de entrar nessa cabana, procure pelo mar onde você irá achar 3 baús

Nesse switch você pega o I.D. card, que será útil mais para frente

Após falar com o rapaz dentro da cabana, acerte o Titanic com o seu barco

Nesse switch você ativa o crânio

Depois do acidente, fale com Momo

Nessa sala você usa o crânio. Procure usá-lo com instruções para ter mais facilidade. Coloque as 3 caixas nesse ponto

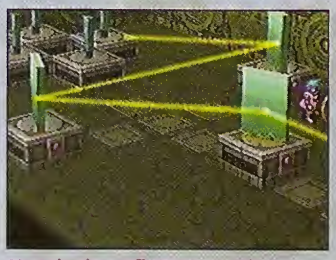
kombinat

Contra esse robô escondido, escolha a opção número 3 para ele virar um Armor Shop

Nesse local, com Kamik no comando, desça por essa ladeirinha para cair na sala dos refletores

Steel Grave

Nesse terminal, use a bazuca de Momo na parede para achar uma passagem secreta



Na sala dos refletores, mude a posição das placas para o laser chegar até o centro

Depois de usar Momo, ainda com ele no comando, siga para Colony

Chegando a esse local, você terá de colocar a antena no lugar onde não há ruídos. Essa é a posição certa

Na sala de teleport você acha uma chave

Vasculhe a área para achar a Failure Gene

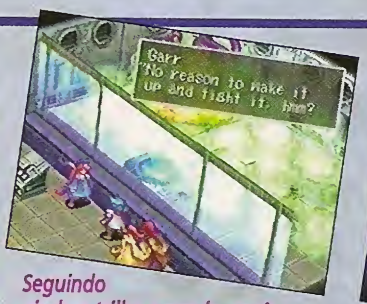
Factory

Nesse vilarejo, fale com toda a galera e entre no buraco

Antes de enfrentar esse mestre, todos os componentes do grupo devem falar com ele

Nesse ponto, para acionar os switchs você deverá usar essa máquina para mover o robô

Ao aparecer na tenda, Nina vai estar doente. Saia da tenda e mate o camelo com a espada. Volte à tenda



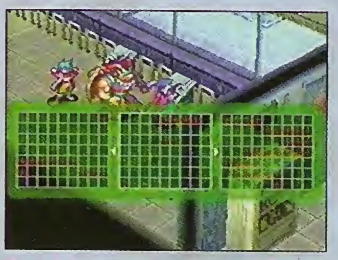
Seguindo ainda a trilha amarela, você entrará na sala onde recuperará energia. Siga pela porta e entre na terceira porta, onde está o mestre. Acione o switch

Caia no buraco e pegue o baú. Fique parado aqui por 15 segundos para que uma outra luz apareça

Aqui, use a bazuca de Momo no terminal para abrir a porta

Station Myria

Chegando aqui, você estará na entrada de Myria. Siga pela plataforma



Esse é o esquema certo para liberar a passagem onde estavam os lasers

Seguindo pelo labirinto, entre nos portais para ser transportado. Você encontrará Garr e Honey

Oasis

Antes de cair no deserto, pegue água no galão do lado da tenda. Não esqueça de ler as instruções

No terminal, coloque a opção Maintenance Deck

Após matar o Boss, pegue o cartão que ele irá deixar e entre na plataforma

Chegando em Eden, você enfrentará dois mestres em seqüência. Use o monstro para não ter problemas

No deserto, siga a estrela do norte até a Evening Star ficar alinhada com as Três Marias. Quando as 4 estrelas estiverem em linha, olhando para a Evening Star, dê 8 toques para o lado e siga até as 4 estrelas sumirem. Quando isto acontecer siga de novo para a estrela do norte até o mestre aparecer

Seguindo a trilha amarela, você chega neste ponto, onde acha 10000z

Com Rei no comando, você abre a porta e pega os 3 baús

Ao encontrar-se com Myria, não coloque a opção de cima, ela mostrará o final ruim

Com o cartão em mãos, use-o nessa porta

Myria possui 20000 de HP. Seja paciente nos ataques e procure recuperar cada membro ao ser acertado. Parabéns, acabou!

SGP dicas

STREET FIGHTER ZERO 3

Novos modos

Classical: termine o arcade mode no nível 3 (ou mais difícil) ou supere 3 horas de tempo total jogado. Neste modo os lutadores ficam sem Super Combos e elementos específicos de Street Fighter Zero 3, lembrando o estilo de Street Fighter II.

Saikyo: termine o arcade mode no nível 4 (ou mais difícil) ou supere 4 horas de tempo total jogado. O modo Saikyo tem a barra de defesa bem curta, é difícil acertar o oponente e fácil tomar golpes, além de se tontear com facilidade. Também não dá para cortar um golpe normal para emendar com um especial ou Super Combo. A única vantagem do modo é que dá o dobro de pontos.

Mazi: termine o arcade mode no nível 5 (ou mais difícil) ou supere 5 horas de tempo total jogado. No modo Mazi o poder de ataque é alto, mas sua defesa diminui em igual proporção. O inimigo vence a luta se ganhar 1 round enquanto você precisa vencer dois ou mais rounds.

Novos modos de jogo

Team Versus: vença a fase da China no World Tour ou supere 16 horas de tempo total jogado. Esse é um modo para jogar com times, como em The King of Fighters.

Survivor Battle: vença a fase Point 48106 no World Tour ou supere 24 horas de tempo total jogado. Trata-se de um teste de sobrevivência: o jogador tem uma barra de energia para enfrentar inimigos casca-grossa em seguida.

Final Battle: termine o arcade mode no nível 7 (ou mais difícil) ou supere 32 horas de tempo total jogado. Permite jogar com os chefes M.Bison (Vega), Ryu e Super Akuma (Shin Gouki).

Dramatic Battle: termine o arcade mode no nível 8 ou supere 72 horas de tempo total jogado. No Dramatic Battle dois jogadores lutam contra um oponente da CPU.

Lutadores secretos

Balrog (M.Bison) extra: vença a primeira fase dos Estados Unidos no World Tour ou supere 8 horas de tempo total jogado. É o Balrog com as especificações do arcade. É bem limitado.

Guile: vença a fase secreta dos Estados Unidos no World Tour ou supere 96 horas de tempo total jogado. Para fazer aparecer essa fase, tenha 27 (ou mais) de level ao passar da 19a. fase.

Ryu assassino: vença a fase secreta do Japão no World Tour ou supere 120 horas de tempo total jogado. Para fazer essa fase, tenha 29 (ou mais) de level ao passar da fase secreta dos Estados Unidos. O Ryu assassino tem golpes do Akuma (Gouki).

Super Akuma (Shin Gouki): vença a fase secreta 2 do Japão no World Tour ou supere 144 horas de tempo total jogado. Para fazer essa fase, tenha 32 de level ao passar da fase secreta do Japão. Para usá-lo, coloque o cursor em Akuma e selecione-o com o botão L2 pressionado. Os golpes de Super Akuma são os mesmos de Akuma, porém muito mais poderosos.

Mais segredos

Mais cursos no Dramatic Battle: termine o Dramatic Battle com as duplas Ryu / Ken e Juni / Juli.

Final Battle com Super Akuma: depois de escolher o lutador no Final Battle deixe pressionados os botões L1 e L2.

Novo demo: supere 48 horas de tempo total jogado.

MLB 2000

Homerun automático

Use o power swing enquanto estiver na base do rebatedor e aperte ↑ + ← + L2 + R1 + X quando a bola for arremessada. Se rebater é homerun na certa.

Heavy Hitter

Vá até o modo Create Player e digite o nome do jogador como Scott Murray. Ele vai sempre acertar um 606 Foot Home Run todas as vezes.

T.R.A.G. - MISSION OF MERCY

Novas armas e roupas

Você precisa derrotar a maioria dos chefes com o personagem que você deseja obter a arma nova. Em seguida, termine o jogo e salve. Quando a tela título reaparecer, carregue o jogo que acabou de salvar e você vai começar com a arma nova. Para conseguir as roupas novas, termine o jogo e salve. Carregue o jogo e confira o menu de armas, você vai ter roupas novas, três para cada personagem.

REBEL ASSAULT 2

Como chegar em Endor

Entre na tela de password e digite: **ENDOR**

Seleção de fase

Para ter acesso à tela de seleção de fase, digite um dos passwords abaixo e vá para o menu Chapter Select.

Nível de dificuldade	Código
Easy	X ○ X ○ X □
Normal	X □ X X X △
Hard	X △ □ ○ X △

THE KING OF FIGHTERS '98 -DREAM MATCH NEVER ENDS-

Personagens secretos

Como no arcade há personagens secretos na versão para P.Station. Coloque o cursor nos seguintes personagens e escolha-os com o botão L1 pressionado para acionar uma versão alternativa dos mesmos.

Terry Bogard: fica com os golpes de Real Bout 2.
Andy Bogard: ganha os golpes de Real Bout 2.
Joe Higashi: parece-se com a versão da época de KOF 94.
Mai Shiranui: versão Real Bout 2.
Kyo Kusanagi: golpes da era KOF '95.
Billy Cane: parecido com a versão KOF '95.
Yashiro Nanakase: ganha poderes de Orochi.
Shermie: ganha poderes de Orochi.
Chris: ganha poderes de Orochi.
Ryo Sakazaki, Robert Garcia e Yuri Sakazaki: golpes da era KOF '95.
Rugal Bernstein: versão controlada pelo computador.

TOCA TOURING CARS 2

Várias manhas

Todos os carros: digite seu nome como **MECHANIC** para ter acesso a todos os carros.
Todas as pistas: digite seu nome como **BIGLEY** para correr em todas as pistas.
Carros que não batem: no modo para um jogador, digite **BCASTLE** para pingar e rebater nas colisões.
Danos instantâneos: no modo para um jogador, digite seu nome como **DUBBED**. Quando encostar em outro carro os danos vão ser instantâneos.
Corrida de 40 voltas: digite seu nome como **LONGLONG** no modo para um jogador.
Pista mais larga: no modo para um jogador, digite seu nome como **ELASTIC**
Mais tempo no ar: no modo para um jogador, digite seu nome como **LUNAR** para ficar mais tempo no ar quando colidir.
Pilotar quatro rodas: no modo para um jogador, digite seu nome como **JUSTFEET** para pilotar apenas quatro rodas.
Cenário psicodélico: digite seu nome como **CASTLETRIPPY** no modo para um jogador.
Visão de miniaturas: no modo para um jogador, digite seu nome como **MINICARS**.
Carro mais rápido: no modo para um jogador, digite seu nome como **FASTBOY**.
Continuar sempre no campeonato: digite seu nome como **PUNCHY** quando for entrar no full championship (não o support car championships). Não importa quantos pontos fizer, você vai sempre ficar no campeonato.
Modo Turbo : digite seu nome como **SKATES**

FINAL FANTASY VIII

Enfrente Omega Weapon

Para enfrentar Omega Weapon, você vai precisar achá-lo antes. Ele está na sala com o piano, no castelo Altemesia. Mas antes você vai ter de fazer algumas coisas:
Primeiro, você vai precisar de ambas as partes, uma para ficar de frente com Omega e outra para invocar Omega.
1- leve Omega para o jardim com a fonte e, na luz verde, mude para Alpha.
2 – Se Alpha estiver na entrada principal, suba, vire à direita e entre na porta. Repare no sino pendurado no teto. Agora desça até o canto inferior esquerdo e ache a corda. Puxe-a para tocar o sino e corra até a luz verde para mudar para Omega. O timer vai ser acionado.
3 –Vá para a porta ao norte e Omega vai estar esperando na sala.

COOL BOARDERS 3

Todos os personagens

Digite seu nome como **open_em** na tela Tournament.

Todas as pistas

Para ter acesso a todas as pistas, digite seu nome como **wonitall** na tela Tournament.

Cabeção

Na tela Tournament, digite seu nome como **bigheads**. Quando acionar esse código, aperte L2 para encolher a cabeça ou R2 para aumentá-la.

Mostrar a posição

Digite seu nome como **showpos** na tela Tournament. Suas coordenadas vão aparecer no canto inferior esquerdo durante o jogo.

Fast Eddie

Para ganhar o FAST EDDIE, termine o mountain POWDER HILL em primeiro lugar e com 3400 pontos ou mais.

Data em que o jogo foi completado

Na tela onde aparece um jogador ou divisão de tela, aperte L1, L2, R2, R1. Uma outra tela vai aparecer mostrando a data em que o jogo foi completado.

Jogue com Burg

Para jogar com Burg, destrave todos os personagens, todas as pranchas e todas as pistas. Jogue o single event, power hill downhill. Consiga o primeiro lugar e mais de 3400 pontos.

Replay Fun

Durante o replay, segure ← para assistir em câmera lenta ou segure 2 para congelar a imagem.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Multas mais fáceis

No modo Pursuit, selecione um carro de polícia. Quando o jogo começar, segure L1 e aperte ↑ para desligar as sirenes. O cara vai desacelerar. Quando chegar bem perto, aperte L1 + ↑ para ligá-las novamente e encoste-o.

Dinheiro fácil

Depois de comprar seu primeiro carro, vá para o modo de dois jogadores e selecione High Stakes. O jogo vai perguntar se você quer salvar. Selecione "Yes". Após ativar o memory slot 1, o jogo vai perguntar pelo memory card 2. Tire-o do slot 1 e ponha no slot 2. O jogo vai pensar que é um outro memory card e vai duplicar seu carro. Agora é só vencer você mesmo e vender o carro que ganhar.

Músicas extras

Primeiro, vá até as opções de áudio no menu principal. Em seguida, vá até o CD player e selecione-o. Desça até o final e você vai ver duas músicas novas que estão desligadas. Apenas ligue-as e você vai poder escutá-las enquanto dirije.

Carro fantasma

Digite seu nome como **FLASH**
Obs: *não dá para salvar se usar esse código*

Helicóptero da polícia

Para pilotar o helicóptero da polícia no modo test drive, digite seu nome **WHIRLY**.
Obs: *não dá para salvar se usar esse código*

Supercarros de polícia

Prenda 10 motoristas que estiverem em excesso de velocidade no tempo limite.

Carro Titan

Digite seu nome como **Hotrod**.
Obs: *não dá para salvar se usar esse código*

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION

Controle os chefões

Para realizar as dicas abaixo você deverá terminar uma vez o jogo no modo arcade sem perder rounds.
Mech Gouki – Cyber Akuma: coloque o cursor em Gouki (Akuma) e aperte o botão Select 5 vezes. Defina o personagem e detone com Mech Gouki.
Apocalipse: coloque o cursor em Gouki (Akuma) e aperte o Select 6 vezes. Defina o lutador e detone com Apocalipse.
Obs: *a dica não vale para os modos Hero Battle e Crossover.*

EHRGEIZ

Mudar os trajes

No modo Arcade e na tela Character Selection, segure ↑ quando for escolher um personagem.

Batalhas extras

Para lutar em duas batalhas extras, derrote Sasuke em menos de 3 min e 20 segundos. A porta que parece a entrada do Gold Saucer de Final Fantasy VII vai abrir e você vai poder enfrentar o Cloud e Tifa antes da batalha final contra Django.

Traje extra para Tifa e Cloud

Para conferir o terceiro traje secreto de Cloud, termine o jogo com Yuffie. Para conferir o terceiro traje secreto de tifa, termine o jogo com Vincent.

Jogue o minigame Evil Panel

Derrote o computador 10 vezes consecutivas no minigame Battle Panel. Em seguida, no menu do alto, segure L1, L2, R1, R2 e selecione Battle Panel.

Personagens secretos

Para jogar com os personagens secretos, faça o seguinte:
Koji Masuda: termine o jogo com qualquer personagem masculino
Clair Andrewsi: termine o jogo com qualquer personagem feminino
Yuffie Kisaragi: termine o jogo com Cloud Strife
Vincent Valentine: termine o jogo com Tifa Lockheart
Zax: termine o jogo com todos os personagens FFVII
Django (aka Neo-Red XIII): termine o jogo com todos os personagens Ehrgeiz (todos com exceção do grupo FFVII)

Terceiro traje para os personagens normais

Para conferir estes trajes, faça o seguinte:
1. Termine o modo Arcade sem usar nenhum continue
2. Termine o modo Arcade e pegue o EHRGEIZ com qualquer personagem
3. Dê um combo de 10 hits no modo Practice
4. Consiga 35,000 pontos em Battle Beach
5. Consiga 2,000 pontos em Infinite Battle.
6. Tenha todos os FMVs no Movie Player.
7. Consiga uma pontuação perfeita no on Evil Panel (o computador precisar ter 0 panels)
8. Vença o computador no Battle Runner em qualquer level e com qualquer número de voltas

Os trajes vão aparecer na medida que você faz os passos acima. Na seqüência: Yoko, Han, Prince Doza, Inoba, Sasuke, Jo, Lee, e finalmente Godhand. Para conferir os uniformes alternativos, segure 2 enquanto seleciona um personagem.

Traje alternativo de Vincent

Assim que acionar o Vincent, você pode jogar com ele em um traje alternativo. Para isso, segure ↑ e selecione-o.

3XTREME

P1 Tempo Infinito	80143BD0 2400
P2 Tempo Infinito	801430B8 2400
Máximo de pontos no torneio	30010224 00FF
Máximo de pontos para comprar equipamento	8001010A FFFF
Sempre chegar em primeiro	8014EDB8 0001
Todos os personagens	50001401 0000 30010072 0001

BOMBERMAN FANTASY RACE

P1 Dinheiro Infinito	8014873C FFFF
P1 Energia Infinita	800100EA 077

BUST-A-MOVE'99

P1 Sempre com ajuda	D0056B88 0002 80056B88 0082
P2 Sempre com ajuda	D0056B8C 0002 80056B8C 0082
P1 Máximo de pontos	8009D790 9999
P2 Máximo de pontos	8009D87C 9999

EHRGEIZ

P1 Energia Infinita	8011EADE 00B8
P1 75% de Energia	D011EADE 00B8 8011EADE 008A
P1 Sem Energia	8011EADE 0000
P2 Energia Infinita	801228F2 00B8
Tempo de Batalha Infinito	800F6C94 0930
P1 Um hit morre	D011EADE 00B8 8011EADE 0001

POINT BLANK 2

P1 Vidas Infinitas	800BD4E8 0003
P2 Vidas Infinitas	800BD4EA 0009

SPYRO - THE DRAGON

Vidas Infinitas	8007582C 0009
Energia Infinita	80078BBC 0003
Pulo da Lua	D0077380 0040 80078AD8 0000
Todas as Chaves	80075830 0001
Todos os ovos dos dragões	80075810 000C

MEGA MAN LEGENDS

Zennys Infinitos	800C1B2C 423F 800C1B2E 000F
Energia Infinita	800B521E 00C4
Todos os itens normais	800BE420 FFFF 800BE422 FFFF 800BE424 FFFF 800BE426 FFFF
Todas as armas especiais	800BE410 FFFF
Mega Buster sempre ativado	300BE321 0001

RIDGE RACER TYPE 4

Todas as pistas	800F3ADC FFFF 300F3B24 0001 800F3B28 0101 800F3B2C 0101
Infinitas Tentativas	800AD698 0303
Todos os carros	50002002 0000 800F3AE0 FFFF

ARMY MEN 3D

Energia Infinita	800432A0 2400
Munição Infinita	80057FD2 2400
Combustível Infinito para a Flamethrower	80058E3E 2400

BATMAN FOREVER - THE ARCADE GAME

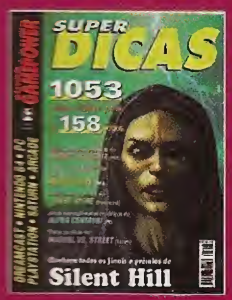
P1 Vidas Infinitas	800E2EED 0005
P1 Energia Infinita	800E2EDC 0014
P1 Continues Infinitos	3002D1A0 0005
P2 Vidas Infinitas	800E3A8C 0005
P2 Energia Infinita	800E3A88 0014

SUPER GAMEPOWER

A galera de SGP não tem brincado em serviço, a linha de especiais está quase tão boa quanto a revista normal. Não marque toca você também: ligue já e peça os exemplares que faltam para completar a sua coleção!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 16



Silent Hill, Syphon Filter, R-Type Delta, Legend of Legaia, Um Jammer Lammy, (PlayStation), Star Wars Rogue Squadron, ISS Soccer '98, The Legend of Zelda, Mario Party (Nintendo 64), Marvel vs. Capcom, Power Stone (Dreamcast), Shinning Force III (Saturn)

ESPECIAL 15

Syphon Filter, Resident Evil, Parasite Eve (Detonados), The Last Blade, Winning Eleven 3 Final Version, All Star Tennis '99 (Lançamentos), Wild 9, Rival Schools, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Knockout Kings, Toca 2, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Rogue Trip (Dicas)

ESPECIAL 14

Tomb Raider III, Final Fantasy VIII, Marvel vs. Street, Syphon Filter, Ehrgeiz, Brave Fencer Musashiden, todos na parte Play.Station Magazine; do outro lado da revista (capa dupla), Street Fighter Zero 3 (P.Station) SF Collection 1 e 2 (PSX e Saturn), SF Zero 2 (SNes); história da série

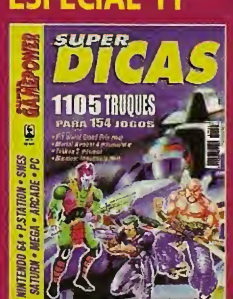
ESPECIAL 13

Perfect Dark, Zelda, Banjo-Kazooie (Nintendo 64), Final Fantasy VIII, Messiah, Street Fighter Zero 3, Metal Gear Solid, Gran Turismo (P.Station), Resident Evil Code: Veronica, Virtua Fighter 3 tb (Dreamcast), Marvel vs. Street (Saturn), Rockman Forte (Snes)

ESPECIAL 12

Pôster Gigante com os personagens Lara Croft (Tomb Raider III), Ethan Hunt (Mission: Impossible), Leeloo (O Quinto Elemento) e Turok (Turok II). Mais dicas e matérias sobre Tomb Raider I, II eIII, O Quinto Elemento (P.Station), Mission: Impossible e Turok 2 (Nintendo 64)

ESPECIAL 11



Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, Mortal Kombat 4, F-1 World Grand Prix, Duke Nukem 64, F-Zero X, World Cup 98 (Nintendo 64), Tekken 3, Mortal Kombat 4, MDK, San Francisco Rush, Gran Turismo (P.Station), Dracula X, Shining Force III (Saturn)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 17 - JUNHO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André Oka, Marcelo Nunes (**jogos**), Maximilian Winter (**texto**)

COMERCIAL
Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Executivos de Negócios: Norma Gabá e Nilda Smolari Sperandeo
Contatos: Camilla Dell'Aciprete e Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (061) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, nº 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (011) 3038-1438, fax (011) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3º andar, CEP 05424-000, S.Paulo, SP, tel. (011) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 19h, ou use o fax (011) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo e Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ACTION TEAM

MOVIDO A ENERGIA

PARA MELHOR APROVEITAMENTO DAS MANOBRAS AUMENTAR A DOSE DE ENERGIA.

ISTO É APENAS UMA DRAMATIZAÇÃO, VOCÊ NÃO VAI ENCONTRAR NENHUM SER HUMANO ENCOLHIDO SENDO VENDIDO POR AÍ.

ACTION

JWT

STAR WARS RACER DO PLAYSTATION
PARA OS PILOTOS MAIS RÁPIDOS DO UNIVERSO

PLAYSTATION
2x R$ 205,60
ou 10x R$ 53,00

NOVO! Versão PAL-M
por mais R$ 25,00!

LUNAR SILVER STAR STORY

Lançamento

APE SCAPE

STAR WARS PHANTOM MENACE

FINAL FANTASY 7

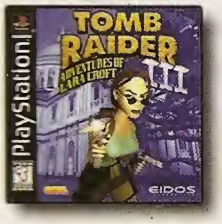
MARVEL VS. STREET FIGHTER

SILENT HILL

2x R$ 61,25 CADA

STREET FIGHTER ALPHA 3

TOMB RAIDER 3



EHRGEIZ

SYPHON FILTER

STAR OCEAN

GAME SHARK

OUTROS LANÇAMENTOS:
Jade Cocoon (RPG); WWF Attitude (Luta);
Croc 2 (Aventura); Bloody Roar 2 (Luta).

DREAMCAST

Novo preço
2x R$ 367,50
ou 10x R$ 94,50

DYNAMITE DEKA 2

Lançamento

BLUE STINGER

SONIC ADVENTURE

2x R$ 78,75 CADA

MARVEL VS. CAPCOM

MONACO GRAND PRIX

OUTROS LANÇAMENTOS:
King Of Fighters 99 (Luta);
House Of The Dead 2 (Ação);
Redline Racer (Corrida).

CONSULTE SOBRE OUTROS TÍTULOS E ACESSÓRIOS

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

GAMES IMPORTADOS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Valores em Reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar turismo noite americano de 01/junho/99 a taxa de R$ 1,75 - sujeitos à variação pelo câmbio da data da compra.

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Jogos de Playstation compatíveis com consoles americanos. Jogos de Dreamcast compatíveis com consoles japoneses. Consoles fornecidos no sistema NTSC. • Controle Básico, somente para compras efetuadas em conjunto.